# 20 EXKLUZÍVNÍCH DEMO HER

METAL GEAR SOLID, COOL BOARDERS 3, MAX POWER RACING, V-2000, DEVIL DICE...

12

230 KČ | DUBEN 1999

WWW.PSMAG.CZ

# Oficiální ČESKÝ PlayStation™ Magazín

číslo 12



EXKLUZIVNÍ RECENZE

## LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

Našel se konečně přemožitel Tomb Raidera? Čtěte uvnitř!

PLUS!

- GRAN TURISMO 2
- EHRGEIZ
- WARZONE 2100
- X GAMES PRO BOARDER
- A BUG'S LIFE
- ELIMINATOR
- POPULOUS
- BLOODY ROAR 2
- GLOBAL DOMINATION

EXCLUZIVNĚ

## SILENT HILL

Stylová, strašidelná, děsuplná hra! Lepší než Resident Evil?

SEZNAMTE SE

## DRIVER

Destruction Derby odehrávající se na ulicích LA.

RECENZE

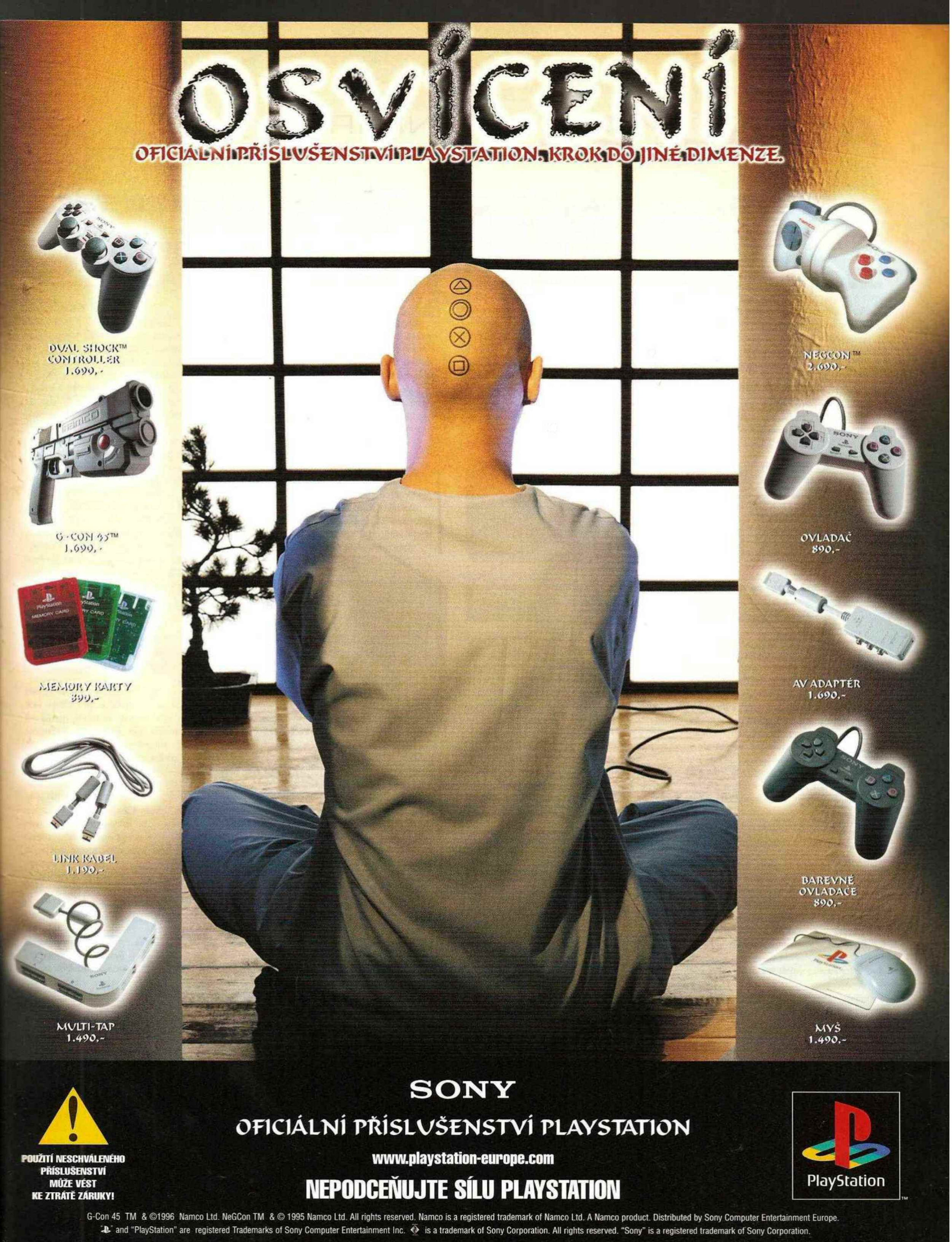
## ROLLCAGE

Futuristická, ďábelsky rychlá jízda snů!

**Vše o YAROZE:** 14 PLNÝCH HER!

art consulting
rochova 16
a 6, 162 00
9 771212 060007 04

Nejprodávanější PlayStation časopis na světě



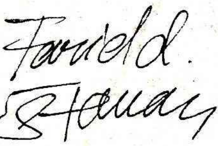
OSVÍCENÍ
OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION. KROK DO JINÉ DIMENZE.
DUAL SHOCK™ CONTROLLER 1.690,-
G-CON 45™ 1.690,-
MEMORY KARTY 890,-
LINK KABEL 1.190,-
MULTI-TAP 1.490,-
NEGCON™ 2.690,-
OVLADAČ 890,-
AV ADAPTÉR 1.690,-
BAREVNÉ OVLADAČE 890,-
MYŠ 1.490,-
SONY
OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION
www.playstation-europe.com
NEPODCEŇUJTE SÍLU PLAYSTATION
POUŽITÍ NESCHVÁLENÉHO PŘÍSLUŠENSTVÍ MŮŽE VÉST KE ZTRÁTĚ ZÁRUKY!
PlayStation



Tímto číslem se uzavírá kruh jednoho roku existence PSM. Během těch dvanácti čísel se podařilo prosadit na malém českém trhu časopisecký titul, který, díky své specializaci, měl mimořádně úzký manévrovací prostor. Vyrostli jsme z malého experimentu do rozměru středně velkého zavedeného titulu, který mnozí dobře znají a kupují si ho. Dík patří na tomto místě vám čtenářům PSM. Vložili jste v nás svou důvěru, podpořili jste nás svými podněty a motivovali obrovským zájmem. Ale, to už by snad stačilo... zpět ku hrám!

V tomto čísle je pozornost soustředěna na upírské dobrodružství jménem *Soul Reaver*. Recenze se snaží najít odpověď na otázku, zda může být lepší než samotný *Tomb Raider*. Mezi recenzemi stojí za vyzdvižení ještě mimořádně surová (a skvělá) závodní hra, kterou už určitě všichni znáte pod názvem *Rollcage*. Zajímají-li vás události blízké budoucnosti, pak jste si určitě oblíbili naše preview. V případě mimořádně zajímavých her je balíme do luxusního provedení typu „Seznamte se". Tentokrát to potrefilo hororovou lahůdku *Silent Hill* a simulátor zběsilých honiček ulicemi amerických velkoměst jménem *Driver*. Máte-li rádi spíše tématické články, které se problémům věnují trochu více ze široka, pak doporučuji jednak analýzu japonských RPG současnosti a dále celek věnovaný černé PlayStation Yaroze. Najdete ho až skoro na konci v sousedství obsahu CD. Má to svou logiku, jelikož na cédéčku rekapitulujeme 14 nejlepších her Yaroze. Kromě toho vás čeká 6 hratelných dem v čele s obří ukázkou z desítkového hitu *Metal Gear Solid*.

Hezký den i celý příští měsíc přeje



**Farid D. Starman (šéfredaktor)**

Skutečnost: *Official PlayStation Magazine* **je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě.** Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.




Analýza: Japonská RPG



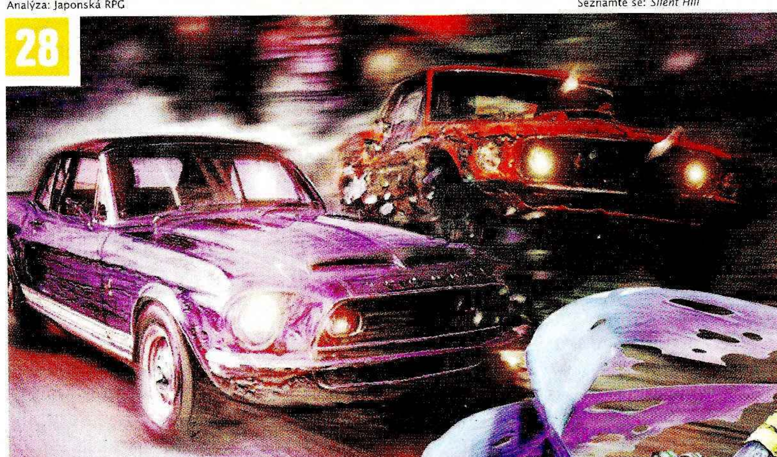

Seznamte se: *Silent Hill*



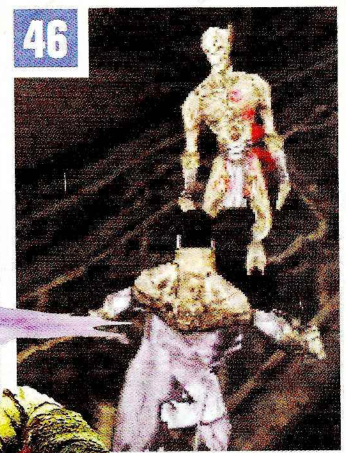

*Rollcage*



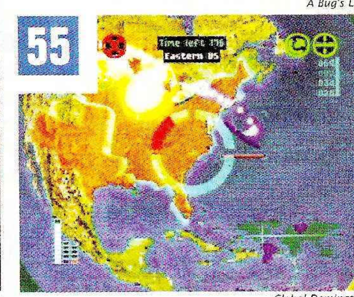

*A Bug's Life*




Seznamte se: *Driver*




*Soul Reaver*




*Global Domination*



# PLAYTEST

**Hřeb večera, to jsou naše recenze. Autor zde bere na sebe nelehký úkol: zahrát a do detailu prozkoumat, upozornit na vady a pochválit přednosti.**



# TÉMA



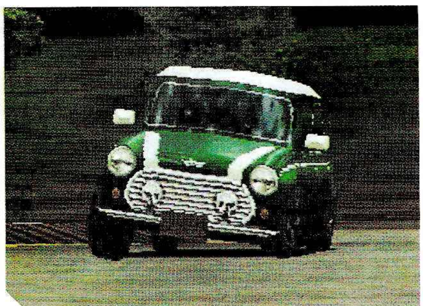
# RUBRIKY

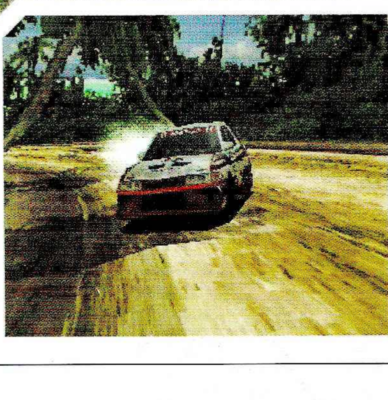



# GRAN TURISMO JE TU ZNOVU!

## VESELTE SE, LIDI, TĚŠTE SE







**Díky skvělé hře *Ridge Racer 4* se musí *Gran Turismo 2* velice snažit, aby si udrželo první místo v srdcích všech automobilových nadšenců. Tyto snímky ukazují, že tuto výzvu rozhodně nebere na lehkou váhu. Ostatně budete moci posoudit na vlastní oči - PSM vám totiž v průběhu roku přinese exkluzivní hratelná dema obou těchto titulů.**

**Tato hra způsobila v oboru závodních her skutečnou revoluci - nabídla větší množství vozů, více okruhů a mnohem větší míru voleb než všechny hry před ní. Toho všeho přitom dosáhla, aniž by musela cokoli obětovat na kvalitě. Autorský tým nyní ohlásil druhou verzi této hry. *Gran Turismo 2* se má na japonském trhu objevit již v průběhu letošního jara!**

První díl hry získal v loňském roce ocenění BAFTA a po celém světě se ho prodalo na 6,2 milionu kopií. Zvážíme-li tato fakta a neutuchající oblíbenost hry i po tři čtvrtě roku od vydání, jen těžko si lze představit, co by se asi dalo ještě vylepšit. Druhý díl by vlastně mohl být jenom jakýmsi přídavným diskem, který by hráčům nabídl nějaké ty nové vozy a pár ještě neokoukaných okruhů. Nicméně tak tomu podle všeho nebude - lidé od Polyphony totiž slibují naprosto přepracovaný titul. Výkonný viceprezident firmy Kazunori Yamauchi k tomu říká: „Jistá omezení nám nedovolila do hry vložit všechny aspekty, které tam původně být měly. Nicméně ve druhé verzi by se nám toto podařit již mělo, navíc jsme hru obdařili několika úplně novými prvky, které vznikaly na základě reakcí ze strany lidí, kteří hráli první verzi."

Tak co je na tom druhém díle nového? Asi nejnápadnější změna je ta, že *GT2* nabízí několik typů závodění: GT, Sportscar a Rallye - hráči tak dostanou příležitost vyzkoušet si nejrůznější typy okruhů (asfalt, terén, speciální povrchy). Jak loni skvěle ukázala hra *Colin McRae Rally*, jízda v terénu vyžaduje od jezdce naprosto odlišnou taktiku, takže druhý díl *Gran Turisma* hráčům nabídne mnohem širší škálu zážitků. Jen stěží se chce věřit, že u Polyphony plánují ještě realističtější ztvárnění chování vozů, přičemž významnou roli zde nepochybně bude hrát onen již zmíněný terénní prvek. Navíc autoři slibují dvakrát tolik okruhů, než měla

**Již v této rané fázi vypadají nové rallye okruhy skvěle. Více obrázků vám přineseme v dalším čísle.**





původní hra, což je jistě úžasná zpráva, uvážíme-li, že graficky mají okruhy vypadat údajně ještě lépe než v takovém *Ridge Raceru 4*.

Je nad slunce jasné, že důvodem pro rozšířené možnosti hry byl její celosvětový úspěch. Její autoři se snaží druhou verzi tak trochu internacionalizovat. To mělo ještě jeden příjemný důsledek: plánuje se sto nových modelů (celkově by jich mělo být na 400) a mnohé by měly pocházet z evropských stájí. Ačkoli stále ještě nemůžeme říci, o které konkrétně se jedná (kontrakty stále nejsou definitivně uzavřeny), z celého srdce bychom si přáli, aby ve hře figurovaly Porsche a Ferrari. Toto otevření se světu bude pochopitelně odrážet i scenérie okruhů, které budou umístěny do konkrétních lokací po celém světě. Ale dejme slovo opět Yamauchimu: „Hráči budou mít možnost v mnohem větší míře využívat svého strategického uvažování, neboť bude třeba upravovat vozy a taktiku jízdy pro jednotlivé okruhy (bude to zábavné i vizuálně).“ Zdá se, že hloubka simulace reality je předmět, kterým se autoři této hry zabývají velice soustavně (a hlavně úspěšně). To ostatně přiznává i Yamauchi: „Co se týče vylaďování motorů, myslím, že první verze měla jisté rezervy. Doufáme, že se nám podaří zvýšit míru požitků, které simulace řízení i práce v garáži skýtá, a že i prezentace bude vzhledem k uživateli přívětivější.“

U Polyphony se také velice intenzivně pracuje na předělání počítačové AI, jejíž podoba v první hře se autorům úplně tak nezamlouvala. Nyní se proto pokoušejí do algoritmů umělé inteligence včlenit některé lidské vlastnosti, jako je omylnost a agresivita. Vylepšením se ale nevyhnul dokonce ani beztak skvělý zvuk motorů. A grafika? Jak napovídají první uveřejněné screenshoty, *Gran Turismo 2* bude vysoce realistická hra, plná nádherně detailně propracovaných vozů a úžasně provedených okruhů. Ani snad není potřeba dodávat, že se hra bude pokoušet využít kapacitu PlayStationu na plných 100%. Hra by měla nabízet podporu pro PocketStation, JogCon a Dual Shock, takže patrně uvidíme věc, která překoná i to nejlepší, co může v současnosti nabídnout Dreamcast. Nejdůležitější je ta skutečnost, že autoři neztratili ze zřetele svůj původní záměr. Yamauchi říká: „*Gran Turismo 2* zůstane věrné původnímu konceptu v tom, že hráčům nabídne veškeré požitky, které skýtá jízda ve skutečném voze... Naší pozornosti neuniklo, že v tomto směru se od druhé verze očekává velmi mnoho, a tato očekávání nás v našem snažení pobízela kupředu.“




# Pssst!

**Aneb: co se kde šustlo, kde se kdo prokec', kdo má co za lubem...**

**Titus - kteří nedávno od Viacomu získali licenci na výrobu her *Top Gun* - plánují vydání prvního titulu... s tit reklamu na PSM. rA zadarmo! Díky moc, kluci. h Absurdně zábavný *Ehrgeiz*. láště dobrý k vytočení začátečnických kamarádů, díky**



**ve třetí osobě, *Bloodshot*... *WWF Attitude*, *Shadowman*, *Jeremy McGrath MotoCross 2*, *Revolt* a *South Park* by nicméně měly od Acclaimu spatřit světlo obchodů ještě do října 99. *Freestyle Boardin' '99* od Capcomu nabízí všechny obvyklé snowboarderské aktivity počínaje sjezdy a konče závody s překážkami. Měl by se objevit v dubnu. Další společností, kterou by Sony měli vzít pod svá rozpínající se křídla, je Contrail. Už bylo sjednáno vydání RPG *Legend Of Legaia* v Evropě. Opět Titus a stále ohlašovaná a odvolávaná pohádka *Superman*: hra se evidentně znovu objevila na programu a v USA by se měla prodávat někdy kolem května... Nezanedbatelné částky byly vydány na propagaci *Final Fantasy VIII*. V jedné Tokijské stanici metra byl vztyčen obrovský billboard, který čněl nad cestujícími. A stálo to za to: *Final Fantasy VIII* slaví totální prodejní úspěch. Hry od Squaresoftu se téměř okamžitě prodalo 2,2 miliónů kusů! V tomto ohledu překonala s přehledem i legendární nástup své předchůdkyně *Final Fantasy VII*... Activision podepsali smlouvu s jednou z veličin světa kolečkových prken, Tony Hawkem. Společně vytvoří hru s příhodným názvem *Tony Hawk's Pro Skater*, která bude obsahovat stovky pohybů, skutečné tratě a místa, jako jsou parky, školy atd. ...**

## Pssst!

Aneb: co se kde šustlo, kde se kdo prokec', kdo má co za lubem...

▶ Nová arkádová hra Capcomu v USA se nazývá *JoJo's Venture* a vychází



z populárního japonského kresleného filmu...
V Namco se finišuje další skvělá hra o létání, nazvaná *Ace Combat 3*. Pyšní se mnohými technickými zbraněmi a poskytuje množství luxusních a atraktivních pohledů. Od lepšího pohledu z pilotní kabiny přes zvláštní úhly pohledu při útoku, kdy jsou použity i pozemní síly...
● Midway se vážně pustil do práce na dalším titulu *Mortal Kombat* pro PlayStation. Vypadá to, že se vrátí i k *Mortal Kombat: Mythologies*, kterého v předchozím dílu nepotkal zrovna dobrý osud. Tento díl hry má rozvinout zápletku o Jaxovi a Sonye, nebude chybět ani ošklivák Kano. Sony America se pravděpodobně stali erpégéčkovými blázny. Kromě zmiňované *Legend Of Legaia* budou dalšími přírůstky *Dragon Quest VII*, *Star Ocea Second Story* a *Grandia*. Více o těchto krásách se dočtete velmi brzy... A teď něco o *Beat Manie*. Tato série je natolik populární, že se plánuje její další rozšíření. *Beat Mania Complete Mix*, bude obsahovat 39 písní, mnohé z nich budou úplně nové a bude také mít podporu na internetu...









Seznamte se, tohle je Lammy - holka, která touží stát se novou hvězdou na kytarové scéně. Vypadá trochu jako Ilona Czáková před deseti lety, nemyslíte?

# SONY SE LOUČÍ S PARAPPOU...

## ...A PŘIPRAVUJE SLEČNU LAMMY

**Kick, punch, jump... to vše je již minulost. Před dvěma lety změnila japonská Sony navždy tvář konzolového softwaru, a to jednoduchou animovanou hrou nazvanou *PaRappa The Rapper*. Jak si čtenáři jistě vzpomínají, akce se tehdy točila kolem zpívajícího psa jménem PaRappa, který musel splnit šest rapových úkolů, aby získal srdce a ruku sličné Sunny Funny. No a úkolem hráče bylo poslouchat řadu rapujících mistrů a posléze napodobovat jejich verbální rytmizovaný projev pomocí tlačítek na joypadu.**







Hra se záhy stala legendou, dokázala oslovit spoustu lidí, které do té doby hry vůbec nezajímaly, a v návaznosti na ní se také zrodilo mnoho napodobenin. Tou nejlepší asi byla *Bust A Groove* od Enixu. Nyní Sony konečně zveřejnila detaily o další verzi této hry - ta nese ještě bizarnější název *Um Jammer Lammy*. Autorský tým (jehož členem je i tvůrce původní postavičky Rodney A. Greenblat) učinil velice odvážný krok - ze hry vyřadil milovaného PaRappu a na jeho místo dosadil zcela novou postavičku ženského rodu jménem Lammy. Co se týče zbytku obsazení, objevuje se zde několik dalších nových tváří, například duo pojmenované Ma-san a Kitty-san. Jinak je zde několik starých známých: třeba takoví Tamanegi-Sensei nebo Chop Chop Master Onion (cibule-karatista).

V reklamní ukázce se chudák PaRappa vůbec nevyskytuje, takže není jisté, zda ho uvidíme alespoň v nějaké vedlejší roli nebo ne.

Autoři se rovněž rozhodli změnit stylové zaměření hudby, takže spíše než hiphopu se nyní budeme věnovat starému dobrému rocku. Jak teď vypadá váš úkol? Místo rapování hrajete na kytaru, ale ještě než budete skutečně hrát, musíte se to naučit. Toho docílíte tak, že budete napodobovat Chop Chopa, který vás povede. To je samo o sobě dost velká zábava, to vám můžeme sami dosvědčit už teď. Co říci dále? Snad jen, že *Um Jammer Lammy* bude kompatibilní s technologií Dual Shock, má skvělý režim pro dva hráče ve stylu *Bust A Groove*, při kterém na obrazovce vidíte oba hráče a instruktora, který po každé pasáži váš výkon komentuje. Asi je čas zase se do té muziky pořádně zbláznit ...

## TELEVIZNÍ REKLAMA

### SUNNY FUNNY MÁ SOKYNI, PARAPPA SE NÁM ZAMILOVAL...




Je možné, že PaRappa v této druhé verzi vůbec nevystupuje, nicméně je hvězdou japonské televizní reklamy propagující *Lammy*.

# NAZDÁREK MÁRIO!

## FUNCOM DÁVÁ DOHROMADY PRO SONY ROZKOŠNÉ MOTOKÁRY

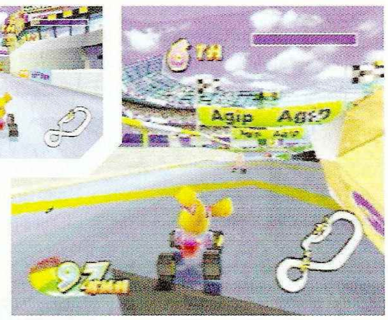
**Pro toto číslo PSM jsme od Sony exkluzivně obdrželi informace o jednom z nejtajnějších titulů pro rok 1999. Pracuje na ní firma Funcom z Dublinu a jmenuje se *Project SDR* (to údajně znamená Super Deformed Racing). Je to ultra hratelná závodní hra s motokárami, které vděčí inspiraci velice úspěšným hrám jako *Mario Kart 64* a *Diddy Kong Racing* pro N64. Na PlayStationu se samozřejmě už objevila spousta neúspěšných pokusů o překonání zmíněných nintenďáckých hitů, ale konečně svitla naděje, že by se to někomu mohlo podařit.**

*SDR* momentálně obsahuje 12 tratí umístěných na čtyři různé typy terénu, dle očekávání bláto a asfalt, ale také láva. V nabídce najdete šest karikaturních postav (každá z nich má jedinečné vlastnosti) a ještě další tři, které budete moci získat časem. Trasy jsou přeplněny zkratkami, překážkami a power-upy, k nimž patří urychlovače, naváděné rakety, granáty, kaluže lepidla a něco, co vás učiní neviditelnými. Zní to dobře? No ano, ale když si PSM hru exkluzivně zahrál, zjistil, že to nejlepší teprve přijde. Hratelnost je ultra-rychlá, power-upy efektní, ovládání intuitivní, AI vysoce rafinovaná a grafika má kvalitu *Spyra* bez jakýchkoliv postřehnutelných závad a doskakování. A ze všeho nejlepší je zpráva, že hra bude mít režimy s rozdělenou obrazovkou pro dva, tři a čtyři hráče. S použitím Multi Tapu si s *Project SDR* užijete přímo královsky.

„Chtěli jsme udělat legrační závodní hru, ale věděli jsme, že standardních závodních her existuje až až, a tak jsme se rozhodli pro barvitější a méně realistický přístup," prozradil nám producent *SDR* Pádraig Crowley. „Protože jsme jako prostředí hry nepoužívali „reálný" svět, měli jsme při vytváření úrovní, postav a tak dále nesmírnou svobodu. Nejlepším příkladem toho je na kost oholený design samotných vozidel, která se skládají prostě z kol a volantu. Naše touha udělat opravdu zábavnou hru se odráží také ve skutečnosti, že hra je speciálně programována, aby byla co nejrychlejší v režimu pro čtyři hráče." Vydání *Project SDR* se chystá na polovinu června. Herní volby se stále ještě dokončují, ale některé věci už mají definitivní podobu. PSM navštíví Funcom za účelem exkluzivního preview *Projectu SDR* ještě před uzávěrkou příštího čísla. A ještě jedna dobrá zpráva: hratelné demo tohoto potenciálního přemožitele *Maria* se k vám brzy dostane na disku PSM.







**Možná vypadá dětinsky, ale *Project SDR* používá stejnou akčně závodní fyziku jako *Ridge Racer 4*, takže milovníci ostrých smyků se nemusí bát, že by přišli zkrátka.**





# JEŠTĚ JEDNA TAKTICKÁ AKCE

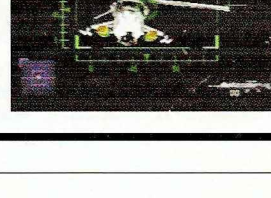
## MŮŽE SYPHON FILTER ZAÚTOČIT NA METAL GEAR SOLID?

**Na první čtvrtinu roku 1999 se chystá celoevropské vydání hry *Syphon Filter* od americké firmy 989 Studios. Bude to jedna z prvních, nadcházejících napodobenin *Metal Gear Solidu*. Hrajete tu za zvláštního agenta, který musí zlikvidovat teroristický plán na zničení Washingtonu DC. Hra obsahuje spoustu rozsáhlých, zvláštní atmosférou podbarvených prostředí a hromadu atraktivních efektů (pára z úst v chladném vzduchu, rozbíjení skel, dynamicky proměnlivé osvětlení a tak dále). Jde o akci z pohledu třetí osoby založenou na systému misí. Kombinuje obvyklosti jako ostřelování, tichou likvidaci hlídek, „bílení" nocleháren vhazováním odjištěných granátů a hledání nouzových východů. Pro hru se plánují tři velmi odlišné režimy a slibuje se dějem nacpaná zápletka. Zda to bude stačit na *Metal Gear Solid*, jež se stačil za krátkou dobu stát klasikou v oboru, uvidíme velice brzy.**









### EXTÁZE

Vztahy mezi herními časopisy se v této zemi natolik zlepšily, že konkurence neváhala (jmenovitě ve své recenzi na *Rollcage*) umístit reklamu na PSM. A zadarmo! Díky moc, kluci.

Absurdně zábavný *Ehrgeiz*. Zvláště dobrý k vytočení začátečnických kamarádů, díky mnohovrstevnaté hratelnosti. Stačí chvíle a váš obličej se seznámí s jeho joypadem.

*Gran Turismo 2*. Neuvěřitelné, podle obrázků vypadá, že bude dokonce lepší než jednička. Chtěli byste hratelné demo? Chtěli?

*Unreal*, adorovaná 1st person akční hra, z PC se možná dočká playstationové konverze. Fámy prosákly přímo od výrobce hry GT Interactive.

**EXTÁZE**
Trefy do černého a propadáky ze světa PlayStation
**DEPKA**

*A Bug's Life* od Disneyho vypadá hezky, ale nehraje se moc dobře. Kde jsou ty časy, kdy 2D plošinovky strýčka Walta představovaly vrcholný zážitek.

*PaRappa 2* (přesněji řečeno *Um Jammer Lammy*) opouští pohodovou hiphopovou náladičku ve prospěch nějakého senilního kytarového popu. Snad se pleteme.

*Rugrats*, hra, která se inspirovala božím kresleným seriálem, ale nic víc. V tomhle případě je bohužel užitečnější zůstat u bedny. Moc smutný příběh.

Jak to tak vypadá, podobný osud může potkat další hru, inspirovanou ještě více božím kresleným seriálem, *South Park*. Zatím byla jen odložena.

### DEPKA

## PLAYSTATION A-Z

**H** jako... **Hi-res.** Tento termín je zkratka pro sousloví high-resolution (vysoké rozlišení), což prakticky naznačuje, kolik je na obrazovce zobrazených pixelů. Čím více pixelů na obrazovce je, tím je obrázek detailnější a hezčí. Všechny hry by si samozřejmě přály být hi-res, ale skloubit plynule pohyblivou grafiku s vysokým rozlišením je buď velice obtížné nebo někdy dokonce i nemožné. V některých hrách se to naštěstí podařilo a např. *Motorhead, Rapid Racer* a prémiový režim v *Gran Turismu* nabízejí vysoké rozlišení.

● **Hertz.** To je jednotka, která se užívá k udávání rychlosti běhu procesorů - obvykle jsou to megahertzi (MHz) neboli tisíce hertzů. Například procesor vaší PlayStation běhá rychlostí 33 MHz, což, uvážíme-li, že procesor Pentium II udělá 400 MHz, je docela málo. Přesto se mnohé hry na PSX svým PC konverzím dost podobají.

● **Hugo.** naprosto hrozný playstationový titul, který od nás dostal 2/10. Je to dokonalý příklad toho, jak nemá vypadat playstationová hra, chce-li uspět.

● **HDTV.** To je televizní formát s vysokým rozlišením (mnohem hezčí než současné normy). Nedávno se ještě diskutovalo o jeho zavedení jako standardu pro spotřebitele, ale nakonec se došlo k závěru, že je nepravděpodobné, že by se celý svět přizpůsobil - a koupil si novou televizi. Časem k tomu ale stejně dojde.



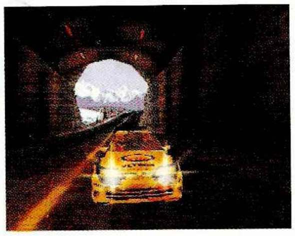

CPU vaší PlayStation.

# HURÁ DO TERÉNU!

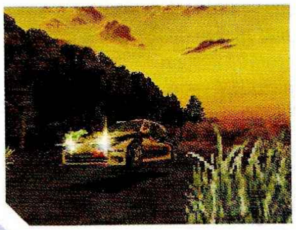
## V-RALLY JE ZPĚT A LEPŠÍ NEŽ PŘEDTÍM

**Na letošní léto se připravuje vydání hry *V-Rally 2* a zdá se, že se opět stane královnou terénních závodů. Jak ukazují tyto záběry, hra byla nejdříve zcela svléknuta a poté oděna do zbrusu nového enginu. A výsledek? Luxusně vypadající titul, který si brousí zuby na starého dobrého *Colina*.**

Co tato hra má? Má toho hodně. Infogrames slibují 20 oficiálních aut (sedm z World Rally Championship a 13 speciálů), další prémiová auta plus skrytou rallye klasiku. Tyhle kousky budete moci prohánět po mnoha různých terénech. Bláto, prach, štěrk, asfalt, sníh a led plus realistické rozhození auta, když najede na nějaký ten nepořádek. Do hry přibyli, nové režimy, k nimž patří režim V-Rally, Rally, Duel a Rally School, kde si můžete trénovat profesionální otáčení volantem. Je jasné, že *V-Rally 2* bude potřebovat pořádný engine, aby výsledek stál za to. Výrobce tvrdí, že ho má. Vylepšená dynamika auta, systém kolizí, animované řidiče a spolujezdce, plameny z výfuků, deformace karosérie a šest různých úhlů pohledů na závody, které vytvářejí skvělé hi-res replaye. Jak si vůbec Infogrames myslí, že všechny tyto věci dostanou na jediný disk? PSM si není jistý, ale vypadá to hodně neuvěřitelně. Přidejte si k tomu kompatibilitu s Dual Shockem a předpokládaný systém datadisků. Co dodat na závěr? Očekávejte hratelné demo této hry na některém z letních disků PSM.





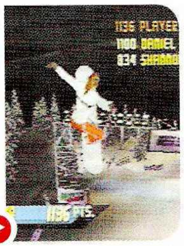




Supercool screenshoty z *V-Rally 2*, hry, která je už dnes předmětem touhy většiny z nás. První hra tohoto titulu vyšla už před dlouhým časem, a přesto se dodnes těší veliké oblibě, i když minimálně z technického hlediska byla překonána hrou *Colin McRae Rally*.



Cool Boarders 3 — VS — X Games Pro Boarders



„OOOUUUUUUU YEAH, ČEČE.., TO JE JEN PŘÍKLAD BĚŽNĚ SLYCHANÝCH ROZHOVORŮ MEZI INTELEKTUÁLY PŮSOBÍCÍCH NA SJEZDOVKÁCH. NEBOJTE SE TÉTO ZVLÁŠTNÍ SORTY SPORTOVCŮ, JSOU TO VELICE MILÍ MLADÍ LIDÉ. KDYBYSTE SI TO CHTĚLI NA NEČISTO VYZKOUŠET NA PLAYSTATIONU, ZDE JE JEDNO SROVNÁNÍ...

| HRA | *Cool Boarders 3* | *X Games Pro Boarders* |
|---|---|---|
| CENA | 1999,- Kč | 1999,- Kč |
| VYDAVATEL | SCEE | Opět SCEE |
| CO MAJÍ NA TRIKU? | Možná že letmý pohled pod vaši televizi znovu oživí vaše skomírající duševní schopnosti. | Odkazujeme velevážené spoluobčany na odpověď v předcházejícím sloupci. |
| TAK VO CO GO, FRAJERE? | Jde o ukázkový případ porušení klasické newtonovské rovnice: člověk + sněžné prkno x kluzký povrch = kataklyzmatické jatky. Úkolem je dovést maníky v kalhotách k vítězství, což se má přímou úměrou k průměru jeho rychlosti. | Hluboce analogický zážitek. Pilotujete amigos, zabalené v peřovkách a stojící na prkně, dolů sněžným bahnem a snažíte se být prvním mezi rovnostářskými chuligány na svahu. Příslušnost ke kastě se opět vyjadřuje tajnou gestikulací ve vzduchu. |
| PŘELOŽENO? | Je to simulace snowboardingu. | Je to simulace snowboardingu. |
| NENÍ TO NÁHODOU TA SAMÁ HRA? | Náhodou ne. Ti boardeři, co jsou cool, jsou hezčí, rychlejší i hratelnější. Prostě se povedli, ke spokojenosti kritiků i hráčů. Jsou jako hadry ze speciálního butiku. | Náhodou ne. Boardeři, co jsou profíci, se moc nechytají. Nehrají se tak přímově a rychlost mají o trochu přeci jen nižší. Na pohled působí jako napodobenina značkového ohozu. |
| JAKÁ SE TU NABÍZÍ LÁKADLA? | Reálná. U-rampa, Boarder X (branky a překážky), Big Air a Downhill (sjíždění senza sjezdovek), to všechno vyžaduje znalost prkna a pohybu těla. | Dosti reálná. U-rampa, Super U-rampa i ostatní mody vyžadují dokonalost, což je této hře ke cti. Ztrácí naopak na nedostatku hloubky hratelnosti. |
| JE LEPŠÍ NEŽ *COOL BOARDERS 2*? | Mnohem! | O hodně. |
| HODNOCENÍ PSM? | 8/10 | 7/10 |
| KTEROU SI KOUPIT? | Tuhle. | Tuhle ne. |

# GALERIE TÝPKŮ

MALÁ ENCYKLOPEDIE ZÁKLADNÍCH LIDSKÝCH TYPŮ VE SVĚTĚ PLAYSTATION.

## TESTER HER

**To je osoba, která mimo jiné tráví 24 hodin denně v uzavřené místnosti. Takže si snadno dokážete udělat představu, jak asi vypadá. Je chudokrevný, má téměř průsvitnou pleť, takže když ho v nestřeženém okamžiku zahlédnete bez trička, vidíte, jak se mu pod nevyvinutým hrudníkem hýbají slabé plíce. Na první pohled tedy slabý, neduživý člověk. Ale to byste nevěřili, co se odehrává v jeho hlavě! Jeho pravý život! Pochopitelně neleze očekávat, že by někdo takový byl ženatý.**

**Jméno:** Jarda Kulhavý alias Master of Darkness

**Věk:** Je mu sice třiadvacet, ale postavou připomíná dvanáctiletou dívenku.

**A to jako testuje hry?** Přesně tak, právě maká na *Tomb Diveru* od firmy Soft Soft. Jeho práce je v podstatě jednoduchá - musí hlavní hrdinku tlačit proti všem pevným předmětům, které v trojrozměrném prostředí hry jsou. A musí to vyzkoušet z každého úhlu, z každé perspektivy. Už na tom dělá devět a půl týdne.

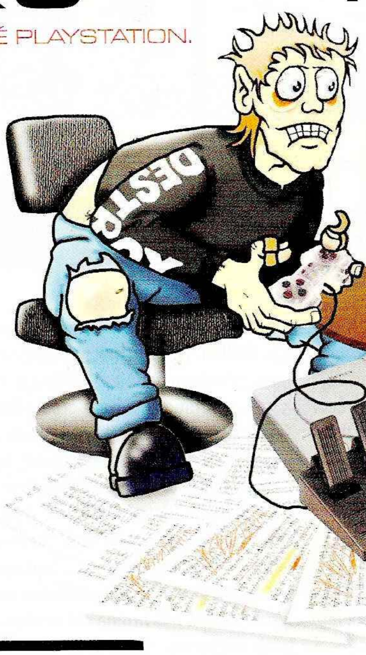
**Nezanechává to na něm nějaké následky?** Samozřejmě. Každou hodinu si musí ošetřovat palce zvláštní mastí, dostal se totiž na živé maso. No a co se týče očí, ty mu vytékají z hlavy jako dvě medúzy.

**Cítí se šťastný?** Vůbec ne. Docela ho to štve. Sní totiž o tom, že jednou bude dělat vlastní hry. Jenomže nápad na logickou hru se starožitným nábytkem z doby Ludvíka XIV. mu jaksi zamítli. Nejen to, ještě se mu strašně vysmáli.

**Co má proboha společného se starožitnostmi?** Ale nic, jenom se mu líbí Tři mušketýři.

**Co dělá mimo práci?** No píše studii, kde detailně zkoumá (zjevnou) sexuální averzi mezi moderátory jedné komerční televizní stanice. Také se rád napije - pije s oblibou long drink jménem Neonová žaludeční šťáva.

**Takže to není nějaký samotář?** Ani ne. V hospodě narvané k prasknutí mu vyhovuje, že může kamuflovat v dýmu a alkoholickém oparu a alespoň na chvíli budit dojem normální osoby.





# ĎÁBLŮV ADVOKÁT

Japonci to čekání nezvládli. Nevydrželi a vrhli se na Pearl Harbor jako mravenci na cukr. Samozřejmě, chvíli jim jejich pečlivá práce přinášela zasloužené ovoce (konkrétně to tuším byly pomeranče), ale pak už jen sledovali nepříznivý vývoj událostí stejně vyděšeným pohledem, s jakým sleduje váha blížící se tělo Mami Kali. Měli počkat. Měli počkat na rok 1999.

Ačkoliv se asijský pohled na morálku liší od našeho tak, že by podobnost nenašel ani detektiv Štika, není nám už tak vzdálený a nepochopitelný jako dřív. Nevědomky šprtáme jejich zvyky prostřednictvím manga comicsů, vytepáváme si je do lebek v dunivém rytmu playstationových her a televizní vlny nám ohřívají šedou kůru mozkovou na teplotu japonských animovaných vypalovaček. A nejen Japonsko nám válcuje šedou kůru na žlutý plech - pokud by se někde v koutku našich hlav krčili poslední zbytky evropské „intelektuální" humanity, speciální honkongské komando složené z jmen jako John Woo, Jackie Chan, Chow Yun Fat či Samo Hung je připraveno s ním udělá krátký a patřičně brutální proces.

Co je to ta asijská morálka? Především naprosté potlačení úcty k lidskému životu. Daleko vyššími hodnotami jsou pro žluté hrdiny čest, povinnost a rodina, pro které jsou bez mrknutí šikmého víčka ochotni položit hlavu na špalek. A právě na rozporu mezi věrností svému úkolu a odpovědností k rodině jsou postaveny asijské filmy.

Východní mentalita se odráží ve filmech a hrách také svou nelineárností a nejednoznačností. Asijské story jsou složité, chybí jim přímočará happyendovost, jsou nepředpokladatelné, mnohovrstevnaté a vůbec originální. Hrají v nich roli spousty epizodních postav, jejichž osudy se proplétají, spojují a mizí. Ve většině příběhu není hned jasný hlavní hrdina (viz Akira, kde se z očekávaného klaďase stává hlavní bídák) a padouch je jen málokdy krystalicky záporný (i on má své zásady a čest). Příkladem budiž závěr filmu Fist of the North Star, kde po dlouhém boji hrdiny se záporákem nakonec prohrává... hrdina. Když se pak padouch sklání nad jeho zakrváceným tělem, vrhne se mu k nohám hrdinova dívka a prosí o jeho život. Padouch chvíli přemýšlí, pak řekne: „Tak jo" a odchází v dál. Ovšem ani kladný borec nemusí být takový, jakého ho známe z amerických filmů: Hlavní hrdina comicbooku Orion kupříkladu zabije ženu, která se mu nějak připlete pod nohy. „Co budeme dělat bez matky?" pláčou její nešťastné malé děti. A protože má náš hrdina dobré srdce a ví, jak je dětem bez matky smutno, tak je raději zabije taky.

Nejryzejším znakem výrobků made in Japan je posedlost zbraněmi a technikou. Ať už jsou to obří bojové stroje (*Xenogears, Metal Gear Solid*), nejnovější lahůdky genetického výzkumu (*Parasite Eve*) nebo i obyčejná čezeta, které je věnovaný celý jeden příběh Gunsmith Cats. Pro Japonce taky není problém kombinovat techniku s mystikou a spojit je do jednoho fungujícího celku (*Final Fantasy VII*, Orion). Milou součástí asijské kultury je taky naprostá pravicovost - nic člověka nepotěší víc než pohled na půvabné mladé dívky, jak v nadupaných tancích rozhánějí pacifistické demonstrace (manga božstvo Masamune Shirow a jeho Dominion Tank Police). Stejně tak Japonci milují demolice ve velkém - skoro v každé pořádné manze je zničeno Tokio (nebo spíše Neo-Tokio) - a to si ještě autoři určitě pochvalují jak se drží při zemi. A to ani nemluvím o fascinaci nezletilými dívkami ve školních uniformách, které se ovšem rychle mění v cáry pod pařáty sexuálně nevybouřených démonů (jeden příklad z mnoha: Urutsukidoi) a spoustě dalších věcí.

Zkrátka, pokud by nyní nastala válka mezi Japonci a námi „velkými nosy", obávám se, že většina z nás by vyměnila porobu za kompletní vydání Akiry či nejnovější mangácký dungeon. No, z druhé strany, člověk by mohl dopadnout hůř. Mohl by se také stát výplní hořících pneumatik, kolem kterých za zvuku repu tančí černí bratři.

**Jiří Pavlovský**

# Zasvěcená mluva
## Lekce #11: Tancovačky





**Hry s hudební tématikou nejsou, zvláště v našich konzervativních krajích, moc populární, ale vaší pozornost si určitě zaslouží.**

**Vemte do ruky kleště a vytvarujte kus plechu do podoby tenkého žlábku. Poté lze s tímto nástrojem, při opatrném zacházení, seškrábnout vědomosti a cenné znalosti, jež jsou na této stránce otisknuty. Méně zruční čtenáři mohou jako alternativní variantu zvolit prosté přečtení.**

**Tancovačka? Co to je?**
Přesněji řečeno: hudební zábava na PlayStationu. Je to nový softwarový trend, kde jde většinou o aplikace taneční hudby na konzolu.

**Jaký je koncept těchto her?**
V poslední době se razí termín „rytmické akční hry". Zde máme na mysli tituly, jako jsou například *Bust A Groove* nebo *PaRappa the Rapper*, kde je třeba se trefovat jednoduchými tlačítkovými komby do rytmické sekvence, čímž se vyvolá kýžený efekt.

**To je vše?**
Ne. Kromě toho jsou k dispozici ještě tituly, které umožňují tvorbu vlastní hudby. Jde o software, který ve vás může odhalit buď antitalent Michala Davida, nebo genialitu Mozarta. Řeč je o snivém *Fluidu* od Sony a o prvním virtuálním studiu na trhu PlayStation jménem *Music* od Codemasters. Druhý jmenovaný více uspokojí, když je současně neuvěřitelně komplexní i snadno přístupný, což jsou vlastnosti, které si playstationový lid považuje nade vše.

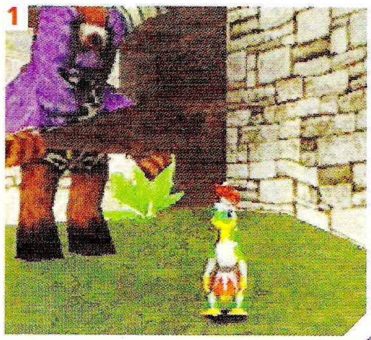
**Jsou tito programy populární?**
Moc ne. Jak *Fluid* tak *Music* se chvíli zdrželi v evropských žebříčcích, bohužel ta chvíle nebyla příliš dlouhá. Vzdálit se herním principům ve prospěch užitkového softwaru bude asi vždy finančně riskantní záležitost. Rytmické akce byly mnohem úspěšnější.

**Zasloužili si to?**
Ovšem. *PaRappa the Rapper* i *Bust A Groove* jsou výborné hry s nevšední grafikou, i když měly své menší mouchy, které přirozeně provází každý začátek.

**Oč jde?**
Například v *Bust A Groove* hráč po chvíli zjistí, že kvůli sledování řady blikajících symbolů v podstatě nemá šanci si užít skvělou grafiku a bezvadnou animaci tančících postaviček. Nakonec se může ukázat, že hra je zábavnější pro toho, kdo ji sleduje jen jako nezúčastněný.

**Má tenhle trend nějakou budoucnost?**
Někoho možná ani nepřekvapí, že naši dalnovýchodní playstationoví bratranci z tomuto žánru naprosto propadli. Zvláště hra jménem *Beat Mania*, která byla na trh uvedena i se speciálním ovladačem, se stala kultovním fenoménem. Vyrábí se řada pokračování a klonů, mezi nimi například *Pop 'n' Music*, což je taková *Beat Mania* pro mladší hráče. V létě by *Beat Mania* měla dorazit i do Evropy. Další, co lze s jistotou očekávat, jsou pokračování her *PaRappa* a *Bust A Groove*.

**Tohle zní jako docela pěkný úlet...**
Většinou jde o neškodné věci. Nějaká změna stavu vědomí nehrozí, hlavně proto, že se zatím v oboru nepodařilo vyprodukovat něco s delší životností. Nárok na zprostředkování drogového prožitku si možná dělal *Baby Universe* od Sony (PSM 8, 4/10), ale nakonec z toho nebylo nic víc, než jen barevná světýlka chabě reagující (či vůbec) na hudební CD. Žádný úlet se rozhodně nekonal.









[1] Prostě si stojí ve svém oblečku a hledí si svého. [2-4] Tenhle gekon je zřejmě kostýmový fetišista jako poleno.

# GEX: DEEP COVER GECKO

## Ještěrka, která je všechno, jenom ne líná, se opět pouští do špionážních akcí.

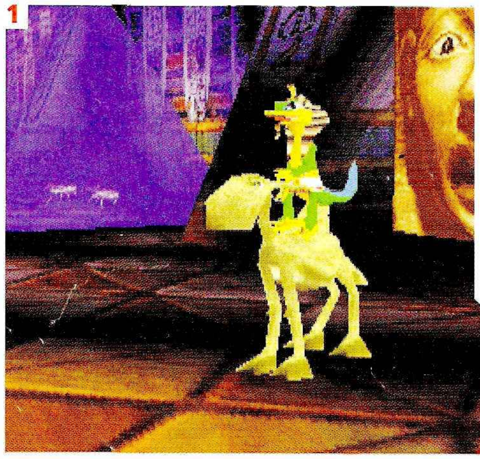
**Styl:** 3D plošinovka
**Distributor:** Eidos
**Výrobce:** Crystal Dynamic
**Datum vydání:** březen

**Přichází čtvrtý Gecko. Ano, numero quatre pro sérii s šupinatým, skákajícím donchuánem je tu a Glen Schofield přísahá, že je dosud nejlepší. PSM se zatím drží s komentáři zpátky. Teď nám víc prozradí sám pan Schofield.**

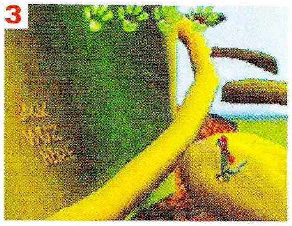
**Čím se liší od předchozích titulů *Gex*?**
Snažíme se v sérii *Gex* zachovávat kontinuitu, ale hratelnost se s každým pokračováním rozvíjí. *Gex: Deep Cover Gecko* má novou intuitivní kameru, více úrovní, nepřátel, vtipů, převleků a zcela nový systém hry.

**Jsou tu nějaké významné nové prvky hratelnosti, díky nimž by *Gex: DCG* vyniknul nad průměr?**
To víte, že ano! Tentokrát Gex dostal schopnost plachtit, střílet, plivat ohnivé a ledové koule a jezdit v rozmanitých vozidlech. Například v úrovni War může Gex naskočit do vojenského tanku a ničit s ním nepřátele a budovy v okolí. Má k dispozici šest vozidel a může také jezdit na soumarech, kteří se mohou pohybovat i v jinak nepřístupném terénu, na velbloudech, kteří ho přenesou přes horké písky, na klokanech a podobně. S hratelností souvisí i kostýmy. Například na plachtění může Gex použít upírskou kápi.

**Která složka hry je nejlepší?**
V úrovni Clue je Gex oblečen jako Sherlock Holmes a má









[1] Gex se veze. [2] Dali, surrealismus, karate. [3] Odbočka, náš šupinatý kámoš se bude muset pro jednou trochu více soustředit, doufejme, že udrží rovnováhu. [4] Gex si užívá spoustu srandy.

PROFIL



### Glen Schofield

■ **Firma:** Crystal Dynamics/Eidos Interactive

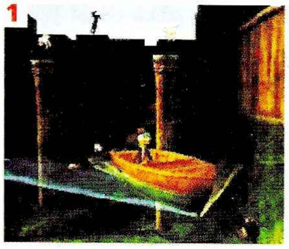
■ **Zaměstnání:** ředitel

■ **Popis práce:** Jsem vedoucím týmu *Gex: Deep Cover Gecko*. Řídím tým a dohlížím na každodenní úkoly, které musí být udělány, aby se hra dokončila včas a v rámci rozpočtu (úsměv). A protože jsem současně i designér, dodělávám také práci, na kterou ostatním designérům prostě nezbývá čas.

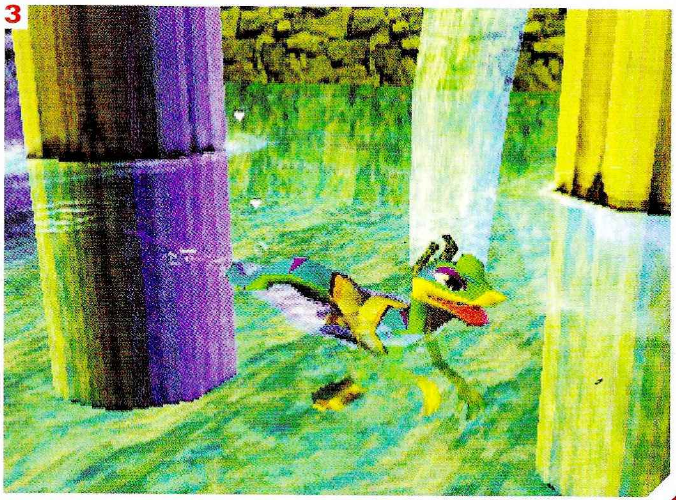
■ **Historie v oblasti her:** No, v Crystal jsem byl ředitelem týmů *Gex: Enter The Gecko* a *Akuji The Heartless*. V posledních deseti letech jsem vytvářel hry ve společnostech jako Absolute Entertainment a Capcom USA.

■ **Vlivy na tuto hru:** Díky dost dlouhé existenci televize, filmu a populární kultury vůbec máme dostatek inspirace, do které si můžeme jak při designování úrovní, tak při nahrávkách hlasového doprovodu rýpnout. Pro naše designéry, výtvarníky a programátory není nic svaté. Inspiruje nás všechno, co vidíme v televizi, ve filmech i v knihách.

■ **Nejoblíbenější hra:** Můžete si myslet, že jsem staromódní, ale já se opravdu vyžívám ve střílečkách. Dlouhodobě mám nejraději hru *Contra*. Momentálně jsem velkým fanouškem *Einhändera* na PlayStation.

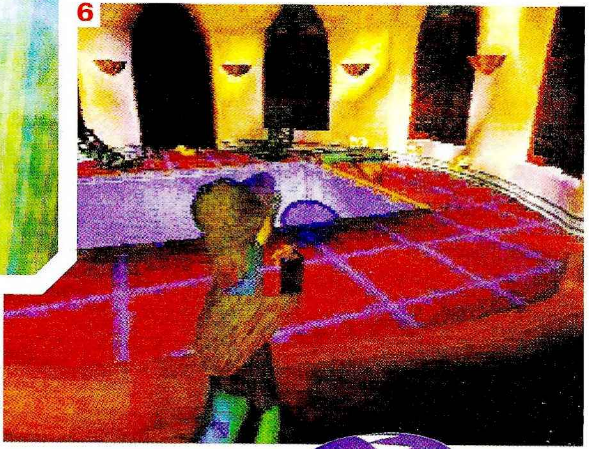












**[1] Pohoda, ne? [2-3] Když není po ruce loďka, Gex předvede ukázkovou psí čubičku. [4-6] Prostředí, v němž se náš přítel pohybuje, je dost rozmanité a může i do důchodu se chystající Gexovi fanoušky přimět, aby to zkusili znovu.**

k dispozici lupu, se kterou si užije spoustu legrace. Další věc: když se u určitých předmětů přejde na režim prohlížení, Gex se zmenší a může si ten předmět prohlédnout zblízka tak, že se po něm bude procházet. Zpátky se Gex dostane tak, že prostě z objektu seskočí.

**Čím hra zaujme hráče, aby se do ní znovu pustili?**
Myslím, že je to Gexova osobnost. Nikdy nevíte, jakou hovadinu příště udělá nebo vypustí z úst. Celá atmosféra hry je tím silně ovlivněna.

**Jaká témata (a kostýmy) najdeme ve hře tentokrát?**
V této hře je pro Gexe připraveno více než 25 různých převleků. Nemůžu vám vyjmenovat všechny, ale nechybí mezi nimi vojenská uniforma, pirátské hadry, kovbojský ohoz, obleky superhrdinů a skafandr. Tyto obleky mají velkou roli při dotváření hratelnosti. V pirátské úrovni má například Gex na ruce hák, který mu umožňuje nové pohyby.

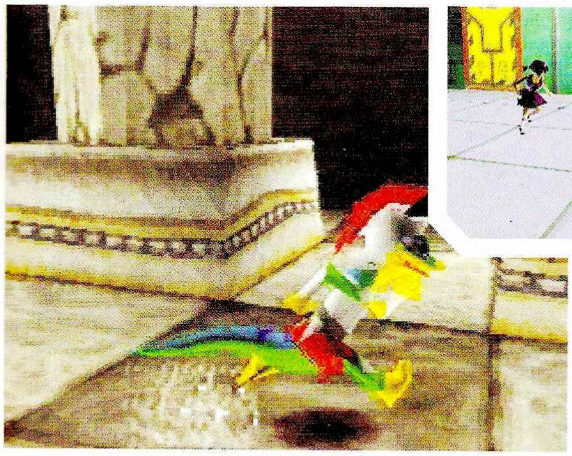
**Přibližte nám podstatu hry, počet úrovní a podobně.**
Hra je se svými 34 úrovněmi (včetně prémiových a bossovských) dost rozsáhlá. Na začátku hry si můžete vybrat jen jednu úroveň, ale později v průběhu hry se vám otevírají i dvě nebo tři úrovně najednou. Na dokončení každé úrovně máte tři mise. Za každou dokončenou misi dostáváte klíč. Tyto klíče otevřou další úrovně hry.

**Je ve hře něco úplně nového?**
Jsou tam skryté hratelné postavy. Je tu také zvláštní agentka Xtra, Marliece Andrada (z Pobřežní hlídky). Vztah mezi ní a Gexem je asi takový jako mezi slečnou Moneypenny a Jamesem Bondem. Zvláštní agentka Xtra hraje v živém FMV. Na začátku hry je Marliece unesena a s Gexem komunikuje přes tajné videohodinky.

**Objevily se zvěsti o úrovni z prostředí wrestlingu, je to pravda?**
Je to bohapustá lež, ale možná. k čertu se zatloukáním, je to pravda!

**A co střílení v první osobě?**
Když budete chtít s Gexem střílet, můžete přepnout na tento přesnější režim.

**Proč by si hráči měli ze všech plošinovek vybrat zrovna hru *Gex: Deep Cover Gecko*?**
Kde jinde by hráči našli vyváženou kombinaci svižné 3D hratelnosti, dokonalé grafiky a šílených gagů?







**Na příštím disku PSM najdete videoklip s ukázkami z této hry.**

# UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Barety, těstoviny, větrné mlýny a páchnoucí dech - fanoušci evropského klubového fotbalu se už sbíhají.

**Styl:** fotbal
**Distributor:** Eidos Interactive
**Výrobce:** Silicon Dreams
**Datum vydání:** duben

**Kde by byli majitelé PlayStation, kdyby se nemohli těšit na další fotbalovou hru? Prostě by si užívali života, aniž by hrozilo, že jejich poslední zakoupený fotbálek nebude za pár měsíců prošlé zboží. David Rutter ze studia Silicon Dreams se takovému názoru, jak se dalo předpokládat, vysmívá. Čtěte dál.**









[1] „Svítí mi do očí!" [2] Muž středního věku v krizi. [3] Také byste chtěli umět létat?

**Popište hru 100 slovy.**
Je 100 procentně oficiální - mužstva, hráči, stadiony, loga, televizní grafika, hudba... prostě kompletní liga mistrů UEFA. Na stadionu máme tři vynikající komentátory - Boba Wilsona ve studiu s Brianem Moorem a Ronem Atkinsonem na stadionu. Grafika je skvělá. Zapojili jsme spousty pohybů, dovedností, hratelnosti, životnosti a solidní ovládací systém. Můžete si zahrát přátelská utkání, poháry, turnaje a sestavit mužstvo z nejlepších týmů Evropy v historii. Francouzští, němečtí, italští a španělští hráči se mohou těšit na vlastní komentátory.

**Je to další fotbalová hra od Silicon Dreams, udělali jste *Olympic Soccer*, *Soccer 97* a *World Soccer*. Je jim *UEFA* v něčem podobná?**
Fotbalové hry vytváříme už hodně, hodně dlouho a jsme toho názoru, že byly kvalitní. Potvrzují to i všichni recenzenti. *UEFA Champions League* je ještě mnohem lepší.

**Jsou v ní skutečná, nebo „legrační" vymyšlená jména?**
Hra je tak reálná, jak to jen šlo, i když je pravda, že někomu se

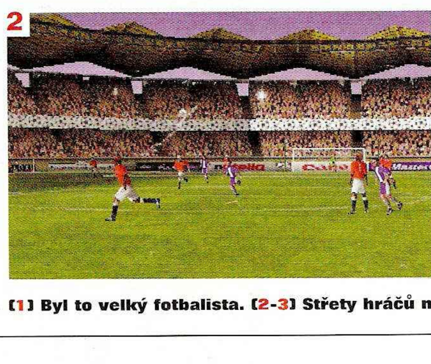
## PROFIL



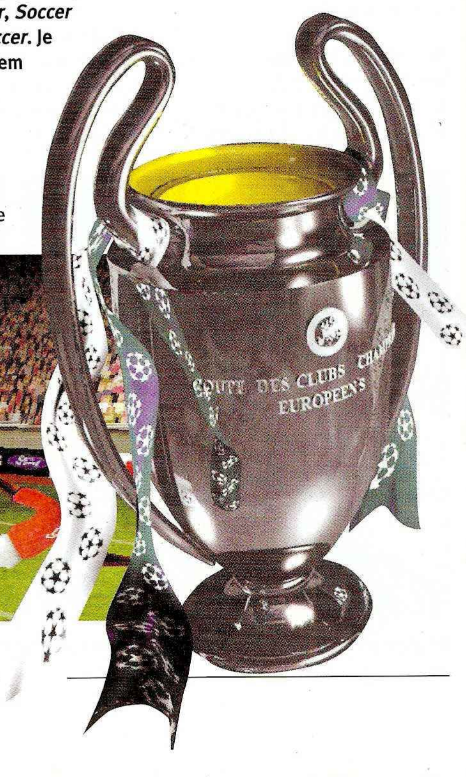
**David Rutter**

- **Zaměstnání:** Producent, Silicon Dreams Studio.
- **Popis práce:** Ponejvíce stres. Spousta zařizování, designování, testování, jednání, motion-capturování, popíjení s fotbalovými komentátory. Stručně, řízení výroby oficiální *UEFA Champions League* (celý rok).
- **Historie v oblasti her:** Hrál jsem hry od éry ZX81 a odešel jsem z postgraduálního studia, abych se zapojil do herního průmyslu coby beta-tester. Později jsem byl povýšen na koordinátora projektu a teď pracuji v Silicon Dreams jako producent.
- **Vlivy na tuto hru:** Spousty. Jak se dá tušit *Sensible Soccer*, *Kick Off*, *Actua*, *FIFA*, *ISS* a všechny hry od Silicon Dreams a také skutečný fotbal.
- **Nejoblíbenější hra:** Mám rád bojovky a v tom jsou nejlepší série *Street Fighter* a *Tekken*. Z dětství mám také několik pěkných vzpomínek na hry *Defender*, *Asteroids* a *Battlezone*. Kromě toho také *Wipeout*, *Bust-A-Move 2*, *Resident Evil* a mnoho dalších. Mám celkem běžný vkus.







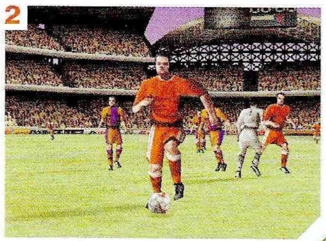



[1] Byl to velký fotbalista. [2-3] Střety hráčů na trávníků jsou dynamické.

1



2



3




**[1-2] Skvělý tah na branku! [3] Tihle pánové asi nebyli na vojně. [4] A tady dnes už obvyklá kamera. [5] Fotbalista minus zdravá končetina. [6] Míč odskakuje docela hezky. [7] A ještě jednou - Replay.**

může jméno Davida Seamana zdát legrační.

**Pro fotbalové idioty, co znamená UEFA?**
UEFA, neboli Union des Associations Europennes de Football, je sdružení 51 evropských národních fotbalových asociací.

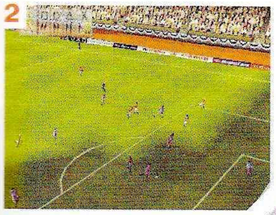
**Které týmy tu najdeme?**
Všechny týmy ze sezóny 1998/1999 a k tomu pěknou řádku dalších překvapení.

**Jsou tu nějaké významné nové prvky hratelnosti, které hru *UEFA* vyzdvihují nad průměr?**

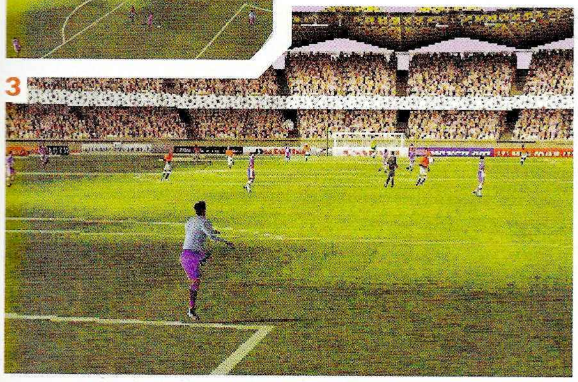
1



2



3



**[1] Zákeřný prudič. [2-3] Chcete-li, můžete si nastavit kameru tak, že nic neuvidíte.**

Zmíním se jen o několika z nich. Spoustu času jsme věnovali testování ovládacího systému. Výsledek je takový, že by měl dokonale vyhovovat jak začátečníkům, tak fotbalovým expertům. Také jsme vymysleli novou metodu výběru hráče, nové pohyby pro ovládání hry hlavou, hrudí a kopačkou. Máme tu také nové pohyby, které vám mohou zabránit v kolizi se soupeřem.

**Která složka hry je nejlepší?**
Simulujeme skutečné situace z turnaje a je na vás, abyste změnili výsledek zápasů. Dosud jste mohli jen sledovat zápas a říkat si, „Proč nestřílí," „Proč nepřihrál" apod. Teď vám dáváme skvělou příležitost to napravit.

**Na kterých hrách pracoval tým *UEFA Champions League* v minulosti?**
Je to nový tým, sestavený speciálně pro tento projekt, ale někteří z nás se tady v Silicon Dreams podíleli na *WLS'98*. Mezi další projekty, na kterých lidé z týmu pracovali, patří *TOCA*, *Colin McRae* a *Alien Vs. Predator*.

4




**Proč by si měli hráči z celé řady fotbalových her vybrat právě tu vaši?**
Naše zkušenosti v oboru fotbalových her jsou velmi bohaté. Když dojde na virtuální fotbal, s jistotou víme, co děláme. Naše hratelnost je jednoduše na čele fotbalového žánru, a když si přidáte ještě licenci UEFA a fakt, že hra obsahuje celou řadu milých překvapení, pak si opravdu nemyslím, že by tu byla jiná volba.

**Je ve hře něco úplně nového?**
Dostanete spoustu příležitostí jak změnit historii evropského fotbalu od roku 1960 až dodnes. V režimu Arcade Management si můžete vytvářet mužstva snů dle libosti. Myslím, že je to dost nové.

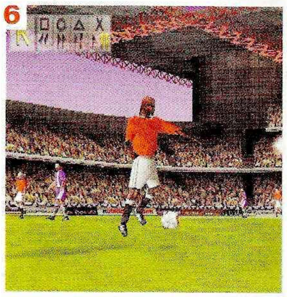
**Povězte nám o *UEFA Champions League* tajemství, které jste ještě nikomu neprozradil.**
Někde ve hře je schovaná moje šeredná tlama.

**Vysvětlete, prosím, pravidlo offsidu.**
Je to něco, jako zkoušet to na děvče, když se její přítel zastavil u baru.

5



6



7





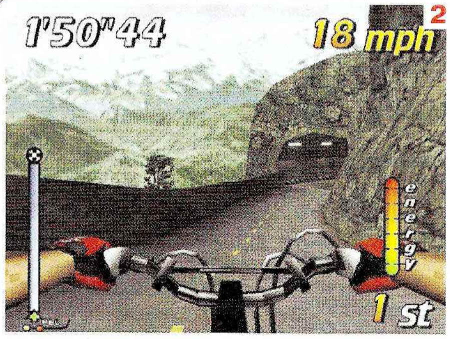













**[1] Souboj dvou mužů v přiléhavých dresech. [2] Úžasný pohled z perspektivy první osoby. [3] Tak mi to teda nandej! [4] Skvělý režim Replay, který je dnes již standardem. [5] Hop a je tu cyklista.**

## PROFIL



**Peter Zetterberg**

- **Zaměstnání:** manažér projektu
- **Popis práce:** Mezinárodní byznys, interní produkce a management. Jsem producentem všech projektů UDS od našich začátků v roce 1994.
- **Historie na poli her:** *Pinball Obsession* pro Atari a Amigu v roce 1994 a *Substation* pro Atari v roce 1995. Též jsem pracoval na *Absolute Pinball* pro PC, což bylo v produkci 21st Century Entertainment v roce 1996, a na *Ignition*, závodní hra pro PC, vydaná společností Virgin v roce 1997.
- **Vlivy na tuto hru:** Nic zvláštního. Myslím, že společně s Codemasters spíše ovlivníme my druhé.
- **Oblíbené hry:** Bezpochyby je to báječný *Metal Gear Solid* od Konami.

# NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

Jak šlape PlayStation do pedálů? Je to plynulá jízda, nebo se snad do drátů připletl polygon?

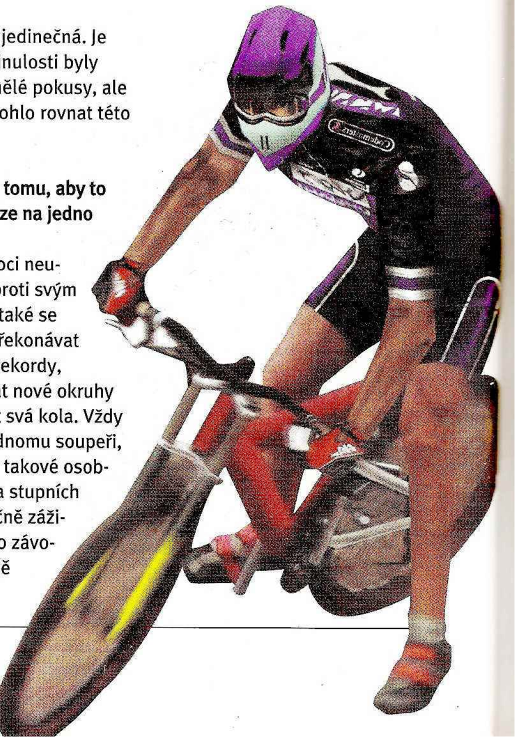
**Styl:** závodní (horská kola)
**Distributor:** Codemasters
**Výrobce:** UDS
**Datum vydání:** duben

**V zásadě jde o toto: řítit se závratnou rychlostí dolů skýtá téměř nepopsatelnou rozkoš, tedy alespoň některým lidem. Dokáže tento pocit vyvolat i digitální verze? O tom se nás pokusí přesvědčit Peter Zetterberg.**

**Mohl byste nám hru v několika větách popsat?**
*No Fear Downhill Mountain Biking* je hodně rychlá závodní hra. Musíte na horských kolech co nejrychleji sjíždět velice nebezpečné trasy a své soupeře překonávat v opravdu těžkých soutěžích. Hráči si zde mohou vybrat svou vlastní postavu, mohou si nejrůznějším způsobem upravovat kola a soutěžit buď s počítačem, nebo se svými kamarády, přičemž závody se konají v lokacích po celém světě. Hra nabízí širokou škálu různých terénů i klimatických podmínek, navíc je zde i graficky skvělý režim Replay. Rovněž máte k dispozici značný výběr triků, které lze s kolem provádět. Je tu i speciální Trick Trail, který doplňuje i zvláštní tréninkový režim.

**Jsou zde nějaké nové aspekty hratelnosti, které by z *No Fear Downhill* činily něco skutečně výjimečného?**
Toto je vlastně první skutečná hra věnující se horským kolům, takže již tím je jedinečná. Je pravda, že v minulosti byly nějaké ty nesmělé pokusy, ale nic, co by se mohlo rovnat této hře.

**Co má zabránit tomu, aby to nebyla hra pouze na jedno zahrání?**
Hráči budou moci neustále soutěžit proti svým soupeřům, ale také se budou snažit překonávat své předchozí rekordy, budou poznávat nové okruhy a zdokonalovat svá kola. Vždy jezdíte proti jednomu soupeři, takže celé to je takové osobní, a vidět se na stupních vítězů je skutečně zážitek.To není jako závodit proti skupině anonymních



**[1] Ta reklama, to je ale věda. Dnes už ji vidíte opravdu všude! [2] Ruce na řidítka! Mohl by sis ublížit, mladíku... [3] Vzpomíná si někdo na *Rushdown*? Toto je mnohem, ale mnoheeeeem lepší...**







postaviček, jako tomu je v mnoha závodních hrách.

**Dělali jste nějaký zvláštní průzkum, abyste dosáhli co nejvyšší míry realismu?**
Ano, náš tým jezdil na mountainbike-závody, shlédnul celou řadu video nahrávek a celou věc rovněž konzultoval se skutečnými závodníky. Ti nám poskytli mnoho cenných informací a posuzovali to, jak se kola ovládají a jak vypadají tratě.

**Jak realistická je tato hra?**
Snažili jsme se jí udělat tak realistickou, jak jen to bylo možné, aniž bychom však obětovali hratelnost. Například to, jak se kola fyzikálně chovají, to je velmi realistické. Pochopitelně můžete zde zatáčet, ale také brzdit jednotlivě předním či zadním kolem, naklánět se dopředu a dozadu, což ovlivní chování kola apod.

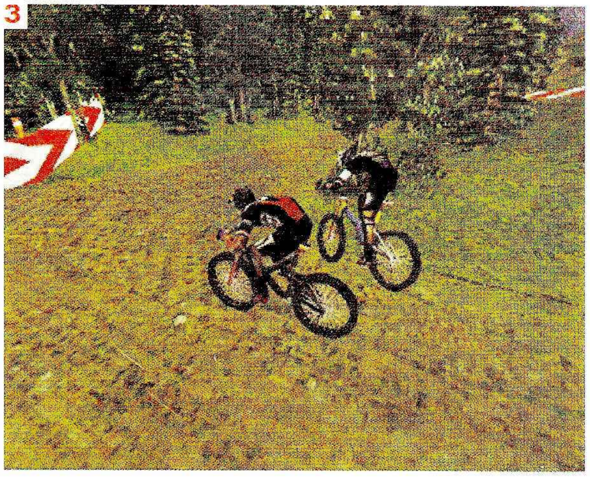
**Hory, jezdci a kola, je to skutečné?**
Místa jsou skutečná. Ještě než jsme začali modelovat tratě, shlédli jsme celou řadu fotografií, aby výsledek byl co nejblíží realitě. Stejně tak je skutečné veškeré vybavení bicyklů, které je to nejmodernější, a samozřejmě všichni závodníci mají skutečné oblečení značky No Fear.

**Jak funguje volba kola?**
Každá postava má své vlastní kolo, takže když si vybíráte postavu, vlastně si vybíráte i kolo, což se odráží v profilu této postavy. Všechna kola mají od začátku základní vybavení, ale posléze můžete vybavení svého stroje upravovat a vylepšovat.

**Proč bychom měli ze všech bicyklových her dát přednost právě této?**
Protože to je skutečně zábava, a to taková, že vám vydrží delší dobu. Rozhodně to je něco úplně jiného než průměr. A máte-li pocit, že jste již dokonale zvládli sjezd, můžete začít experimentovat s nejrůznějšími triky nebo si pohrávat s konfigurací vašeho kola, abyste z něj vymáčkli maximum.

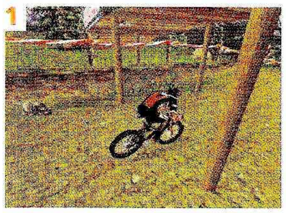
**A co nějaké to najíždění do soupeřů ve stylu *Road Rash*?**
Sjezd mountainbiků je skutečný sport, kde budete za ohrožování nebo poškozování soupeřů diskvalifikováni. Nicméně se často stává, že budete s rivalem tvrdě soupeřit o ideální stopu, takže k nějakému tomu kontaktu nevyhnutelně dojde.

**Můžete nám nějak přiblížit hloubku hry? Kolik postav a úrovní zde vlastně je?**
Je zde osm postav, přičemž z šesti si můžete vybrat již na samotném začátku. Každá postava má svůj vlastní profil a charakteristiku. Je zde deset míst, na kterých se závodí, tři stupně obtížnosti a každá úroveň nabízí jiný model trati. Proti vám stojí 16 jedinečných postav ovládaných umělou inteligencí a celkem je zde šest různých herních




režimů včetně Single Race, Time Trial, Championship a Tournament. Rovněž si to můžete rozdat proti svému kamarádovi (režim rozdělené obrazovky) nebo proti sobě samému z minulého závodu (tzv. Ghost Rider). Navíc je zde minimálně 16 různých triků, dokonce můžete používat i komba, hrát si s konfigurací bicyklu - obutím, odpružením, brzdami či typy rámů. Celkově je možných 4 374 různých konfigurací vašeho stroje.

**Řekněte nám něco, co jste ještě nikomu neprozradil.**
Mezi diváky či závodníky najdete téměř všechny členy autorského týmu.

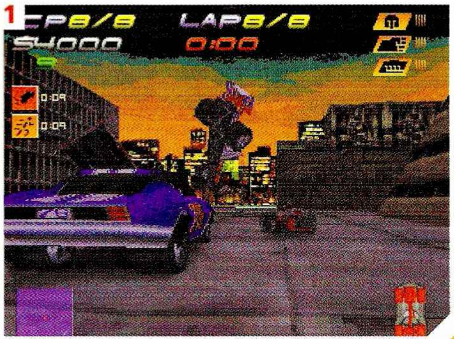









**[1-2] Osamělost přespolního mountainbikera ... [3] Vypadá to hodně dobře, že ano? Více obrázků vám přineseme v preview v příštím čísle.**

1


2


3


4


**[1] Takhle jednou večer to všechno začalo... [2] Je to děsná legrace, ale kdo zaplatí účet? [3-4] Okruhy se v této fázi jeví jako působivé a hezky barevné. Když si domyslíme neuvěřitelnou akci, která se bude na nich konat, sbíhají se nám sliny.**

PROFIL



**Jonathan Court**

■ **Zaměstnání:** ředitel v SCI

■ **Popis práce:** Spousta zodpovědnosti. Od produkování našich projektů až po vynášení odpadků před barák. Také programuji, většinou utility pro grafické oddělení a rutinní zálohy. Většinou musím dělat to, co nikdo jiný nechce dělat.

■ **Historie na poli her:** Spousta titulů od 8-bitů až do současnosti. Nejraději zmiňuji *Bob's Bad Day* pro Amigu (skvělá hra, kterou si nikdo nekoupil) a *Cannon Fodder* pro Jaguar.

■ **Vlivy na tuto hru:** Žádný. *Carmageddon* má nejrealističtější fyzikální model ze všech závodních her a zcela originální téma. Je to vlastně žánr sám o sobě, což říkali i recenzenti PC verze.

■ **Nejoblíbenější hry:** V současné chvíli se mi nejvíc líbí *Half-Life*. Nikdy jsem sice nebyl fanouškem *Quakeu*, ale Valve dokázali, že důraz na dobrý příběh a scénář může i z pouhé střílečky udělat hodně inteligentní hru. V poslední době jsme veškerý volný čas, který se naskytl, věnovali multiplayeru v *Half-Life*. Jsem v tom dost slabý a omlouvám se tím, že mám nejpomalejší PC ze všech.

# CARMAGEDDON

## Představte si takhle koláč upečený z naprostého silničního odvazu, plněný několika filmy s Melem Gibsonem a pocukrovaný nesmrtelností. Dal by si někdo?

**Styl:** akční jízda

**Distributor:** SCI

**Výrobce:** SCI

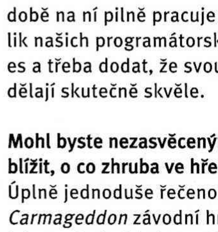
**Datum vydání:** duben

**Majitelé PlayStation si mohou vyzkoušet hru *Death Race 2000*, kde v zásadě jde o to, procvičit si nárazníky na nevinných obětech. Herní sérii *Carmageddon* provází značná kontroverze, doslova se na ni lepí jako rozteklý mozek na pneumatiky, takže je asi na místě tato otázka: je třeba se tím znovu zabývat? Strážcům dobrých mravů z PSM bude v následujících řádcích čelit Jonathan Court.**

***Carmageddon* na PlayStation? Neměl vyjít již před rokem?**
Ano, ale vyskytly se nějaké problémy, které vznikly ze strany externího tvůrčího týmu. Nakonec jsme se rozhodli celou věc dát dohromady svépomocí a musíme konstatovat, že od té doby již vývoj klape tak, jak má. Takže se už nemusíte bát, za chvíli je hra hotová! V současné době na ní pilně pracuje několik našich programátorských es a třeba dodat, že svou práci dělají skutečně skvěle.

**Mohl byste nezasvěceným přiblížit, o co zhruba ve hře jde?**
Úplně jednoduše řečeno je *Carmageddon* závodní hrou, kde neplatí žádná pravidla. Tento aspekt ještě umocňuje autentické prostředí a velmi realistické chování vozů. Chcete-li se dostat na nějaké místo, můžete zvolit dvě cesty: buďto po silnici, nebo skrz nákupní středisko. Hra nabízí několik možností jak dokončit jednotlivé úrovně: hráči jsou podporováni v tom, aby nabourávali do ostatních aut či likvidovali chodce, i když ty nudnější typy klidně mohou úroveň dohrát tak, že budou poslušně jezdit po okruhu. Celá tato věc se odehrává v jedinečně graficky zvládnutých levelech, kterých



1


2


**[1] Tenhle není asi normální... [2] Pěkný fáro, čéče.**

zde najdete 10. Každý z nich vám nabízí tři závodní okruhy. Pak je zde ještě šest zvláštních misí, takže celkový počet okruhů je 36.

**Je to přímá konverze pécéčkové verze? Něco mezi *Carmageddonem 1* a *2*? Mohl byste nám to prosím upřesnit?**
No... pokusím se. Všechny úrovně jsou zcela nové. Co se aut týče, jsou zde některá z první a některá z druhé verze PC hry, přičemž je ještě doplňují zcela nové modely. Je zde celá řada nových vizuálních prvků, mnohem vyšší kvality než v obdobných hrách na platformě, jiní jsou i chodci a vůbec postavy jako takové. Mám-li to tedy nějak shrnout, v zásadě to je úplně nový *Carmageddon*. Nic jsme ve hře neořezávali - pokud jsme někdy měli pocit, že se to či ono nějakým způsobem nehodí pro PlayStation, jednoduše jsme to celé předělali. Tak dokonce i když máte (nebo alespoň znáte) verzi pro PC, rozhodně si vychutnáte i tuto playstationovou a nebudete mít pocit, že hrajete něco známého.

**Jsou v této playstationové verzi nějaké novinky, kterými byste se chtěl pochlubit?**
Hodně práce jsme vynaložili na vylepšení vzhledu jednotlivých úrovní. To se projevilo i přidáním celé řady světelných efektů, čímž hra nabyla atmosféry značně odlišné od té, kterou má v PC verzi. Rovněž lépe vypadají i chodci. Když jsme hru animovali, použili jsme speciální techniku, takový hybrid mezi sprity a polygony, což nám umožňuje zobrazovat velké množství graficky dobře ztvárněných lidí najednou.

**Povíte nám něco o krvavých masakrech? Nebo snad budou toho majitelé PlayStation ušetřeni?**
Budeme distribuovat několik verzí - stejně, jako jsme to dělali v případě PC - a to podle míry cenzury, která v té či oné zemi existuje. Nicméně vyznavače surovostí nezklame žádná z nich. Je zde tolik masa a krve, že to nenajdete ani na jatkách.

**Myslíte si, že se to bude líbit moralistům?**

1


2


**[1] Kára ve stylu Šíleného Maxe, masakrový speciál. [2] Řeči o tom, že na přípravě hry se podílel Knight Rider, se nezakládají na důkazech. [3] Noc ve městě. [4] Hra je to sice pěkná, ale bydlet bych tu nechtěl.**

Asi ne, i když kdyby si hru skutečně zahráli, patrně by se divili, kvůli čemu že vznikl ten všechen povyk. Vždyť *Carmageddon* není tak strašlivý, jak se píše v tisku. Stěží tomu člověk věří, že? To všechno dělají ty fámy.

3


4


**Co takhle režim pro dva hráče? Rozdělená obrazovka? Propojení kabelem?**
Rozhodli jsme se pro režim rozdělené obrazovky. Tento režim totiž upřednostňujeme jako takový, neboť lidem umožňuje například, když se v pátek večer vrátí s přáteli domů z hospody, zahrát si jeden proti druhému, aniž by k tomu potřebovali dva přístroje či dvě televize.

**Co je na hře nejlepší?**
Pochopitelně její fyzika, to jak se auta, předměty a lidé chovají. To je naprosto revoluční!

**Na jaký technický aspekt hry jste nejvíce hrdý? Jsou zde nějaké úplně nové speciální efekty?**
Hra celkově vypadá skvěle. Myslím, že naše designérské oddělení odvedlo skutečně skvělou práci. Jsem přesvědčen, že se nám podařilo vytvořit jednu z vůbec nejlépe vypadajících her pro PlayStation. Všechny části *Carmageddonu* vypadají velice dobře, takže je téměř nemožné říci, že tato či ona je nejlepší.

**A na jakých titulech autorský tým *Carmageddonu* pracoval předtím? Měli jste nějaké hity na PC?**
Ne, toto je z velké části mladá krev, což je dobré, neboť s sebou přinesla nový netradiční úhel pohledu a spoustu nápadů.

**Povězte nám nějaké tajemství, které jste ještě nikomu neřekl.**
Tváře chodců patří členům autorského týmu. Žádná velká bomba, že ne?

# SILENT HILL

Vydavatel: Konami/ Výrobce: Konami/ Datum vydání: červen

Capcom nás všechny zastrašil neuvěřitelně úspěšnou sérií *Resident Evil*, ale to byl jen začátek hororových zážitků na PlayStation. Firma Konami se právě chystá posunout obchod se strachem na ještě vyšší úroveň.

Představte si: Je noc, ve které se stanete účastníkem škaredé autonehody pouhých pár kilometrů od klidného přímořského městečka. Jeli jste tam zrovna na návštěvu. Když se několik hodin po hrozné bouračce proberete, začnete se horečně shánět po své dceři, která seděla vedle vás na místě spolujezdce. Je pryč! Zkrvavený a zmatený se vysoukáte z vraku auta, vydáte se k městu a doufáte, že ji brzy někde najdete v bezpečí a v pořádku, snad se o ni postarali místní. Když tam dojdete, brzy začnete tušit, že něco není v pořádku. Nikdo tu není. Ulice jsou ponořeny do podivné mlhy. Když se rozplyne, na vlastní oči uvidíte, že se všude válejí mrtvoly! Někde nekonečně vyzvání telefon. V tom vás napadne, že tu je možná ještě někdo na živu.

Tak takhle uvádí scénář hry Harryho Masona - ústředního hrdinu v *Silent Hill* - do děje v úvodní FMV sekvenci hry. Jestliže se *Resident Evil* nechává inspirovat filmy George Romera o zombících a akčními policejními příběhy kategorie B, připravovaný šok od Konami se hodlá vydat cestou vyšlapanou Stephenem Kingem. Je to příběh o obyčejném muži, který je zatažen do děsivé, neobvyklé situace. Není to žádný akční hrdina nebo expert na zbraně a nenosí ani pareť, ani bouchačku, ani granátomet. Nehledá zajaté vojáky ani šílené vědce. Hledá jen vlastní dceru. Vítejte ve světě psychologického teroru! Je jasné, že když jde o temnou adventuru, budou hráči hledat srovnání s *Resident Evilem* a je pravda, že tu mnoho podobností je. Stejně jako

1 

2 

[1-2] V *Silent Hill* je temnota a bizarní obyvatelstvo. Zatím čekají...

1 

2 

[1-2] Harry může používat baterku, ale člověku se ani nechce svítit.

v oblíbené sérii od Capcomu používá i tým Konami zvláštní úhly kamery a sugestivní hudbu k navození atmosféry strachu a napětí. Aby byl zachován vývoj zápletky a aby hráč dostal potřebné informace, jsou i tady do děje včleněny animace a GCI sekvence. Další specifičtější podobnosti zatím není možné odhadnout, protože verze, kterou si PSM měl možnost zahrát, má ke kompletní hře ještě daleko a pustila nás jen do několika ukázkových sekcí. Ředitel projektu *Silent Hill*, Keiichiro Toyama, velmi razantně tvrdí, že tato hra bude hráče mučit zcela jiným způsobem. Opravdu příjemná vyhlídka.

Ať už je to jak chce, designéři očividně vědí, co v nás vzbuzuje strach: a) temnota a b) když se normální věci zvrtnou v nenormální. V jednom ze sektorů, které si PSM mohl zahrát, vstupuje Harry do školní třídy ponořené do tmy, a aby si v místnosti posvítil, používá baterku (už tento efekt samotný působí fantasticky napínavě). Školní třída by měla být prázdným a bezpečným místem, ale ve tmě si najednou povšimnete šeredných mláďat démonů, jak se k vám s uslintanými ústy a žhnoucíma očima plazí. A podobně je tu i další část, kde Harry prozkoumává další normálně bezpečnou budovu - místní nemocnici - kde ho napadnou oživlé mrtvoly sester. V obou těchto scénách se budete potýkat s temnotou a normální se změní v nenormální - a teď si představte, jak asi vypadá zbytek hry.

A nenechejte se pomýlit, vašimi nepřáteli nebudou jen přeměněné lid-



# SEZNAMTE SE | SILENT HILL

**(1) Veřejné záchodky v *Silent Hill*. Platit se tu sice nemusí, ale to je tak jediná výhoda. (2) Obyvatelé městečka nejsou zrovna proslulí pohostinností.**





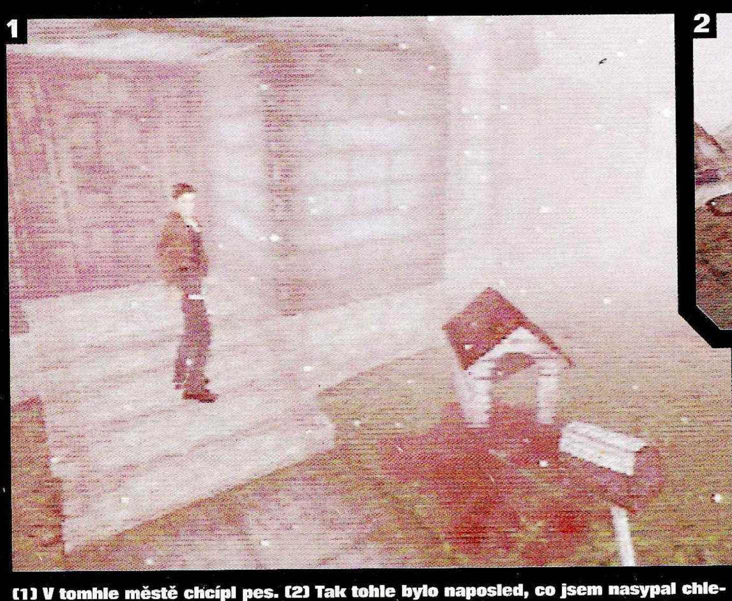
ské mrtvoly. Na demu, které se objevilo loni v květnu na E3, bojoval Harry proti hrůznému netvorovi obřích proporcí. V tisku firma Konami naslibovala démony, temnou fantazii a alternativní světy.

Je tu sedm NPG postav - každá má vlastní úkoly. Jednou z prvních, které potkáte, je Cybil, policajtka na motorce, která na Harryho v počátečních sektorech dohlíží a která může být mnohem morbidnější, než se zdá. A designéři si opět hrají s hráčovými očekáváními - poučení zní: v *Silent Hill* není nic takové, jak to vypadá. Keiichiro Toyama se v souvislosti s inspirací pro tuto hru zmínil o Davidu Lynchovi a jeho městečku Twin Peaks se zdánlivě spořádanými obyvateli, kteří jsou ve skutečnosti zvrácení. Ani co se týče hratelnosti, nebude asi srovnávání s *Resident Evilem* to pravé. *Silent Hill* by měl být kombinací rébusů a boje s velice přístupným ovládacím systémem, který hráčům dovoluje přecházet plynule z průzkumu do boje a naopak. Ano, zní to velice familiérně, ale tohle jsou přece základy každé dobré arkádové adventury - klidně se zeptejte Lary.

V některých ohledech má *Silent Hill* stejně blízko k *Resident Evilu* jako k *Tomb Raideru*. Oba tituly z prvně jmenované série používaly předem renderované pozadí, zatímco v *SH* se - přesně jako v trilogii od Core - uplatnilo plně 3D polygonové prostředí. Tato vlastnost vyžaduje vysoce náročný výkon enginu (a ovšemže prostředí v *Silent Hill* dosud není tak detailní jako v *Resident Evil*), ale na druhé straně dává více prostoru designérům a dovoluje jim více vtáhnout hráče do děje a snadněji měnit kameru a různé úhly pohledu. I to pomáhá zdůraznit pocity dezorientace a strachu, což by mohlo být ještě účinnější než účinek v *Resident Evilu*.

Skutečnost, že na *Resident Evil 3* si ještě pěknou dobu počkáme (zatím tento projekt nepřesáhl hranici plánování a úvah), znamená, že *Silent Hill* bude nějaký čas na uspokojení žíznícího hororového žánru sám. A i když vizuální stránka ještě nedosáhla dokonalosti, vývojový tým očividně ví, co dělá. PSM může s klidným svědomím dosvědčit, že už z každého póru hodně raného dema krvácela neodolatelně hustá atmosféra. *Metal Gear Solid* a teď tohle? Co to vlastně v Konami vyvádějí?

Keith Stuart







**(1) V tomhle městě chcípl pes. (2) Tak tohle bylo naposled, co jsem nasypal chleba ptákům. (3) Z turistické příručky: *Silent Hill* - místo plné malebných uliček.**

# D&O

**Nicolas Di Costanzo** se setkal s lidmi z Konami odpovědnými za hororovou hostinu, o které je zde řeč, a udělal s nimi následující interwiev.

**MÍSTO:** Kanceláře KCET v Jimbochu

**ŘEDITEL:** Keiichiro Toyama

**DESIGNÉR ANIMACÍ:** Takayashi Sato

Jaký druh výzkumu jste prováděli během designování hry *Silent Hill*?

**Sato:** Cestou z E3 Show jsme se stavili v Chicagu a udělali jsme několik fotografií (smích). *Silent Hill* je ale spíš typem přímořského městečka než velkoměsta.

Jak blízko dokončení se hra nachází?

**Toyama:** Je těžké říci, kolik jsme toho už dotáhli do konce. Ale pokud po mě chcete cifru, pak řeknu 70 procent.

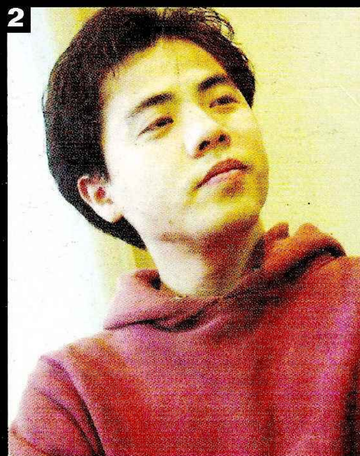
Jak rozsáhlý je vývojový tým?

**Toyama:** V plném rozsahu má tým 20 členů, ale hlavní část týmu je mnohem menší. Ti ostatní jsou designéři a asistenti, které jsme využívali jen dočasně.

Kde jste brali inspiraci pro *Silent Hill*?

**Toyama:** Původní projekt pochází od vedení Konami. Chtěli vyrobit hororový titul a zeptali se nás, jestli by jsme se toho chtěli ujmout. Souhlasili jsme. Na počátku jsem nebyl dobře informován o hororových hrách a o hororu vůbec, takže jsem toto pole začal prozkoumávat. Chtěl jsem vědět, jací lidé se o tento žánr zajímají.





**[1] Designér Takayashi Sato chce GCI sekvencemi zdůraznit realismus.**
**[2] Ředitel Keiichiro Toayama vás chce vystrašit na úrovni vašich instinktů.**

Moderní hororové filmy jsou na veřejnosti nejoblíbenější a zjistili jsme, že spousta jich je zcela založených na výchozí situaci. Nejtěžším úkolem bylo vybudovat realistické americké město, které představuje odpovídající hororové prostředí. Pro filmové sekvence jsme se nechali trochu inspirovat filmy Davida Croneneberga a Davida Lynche.

Kolik hodin hratelnosti hra přináší?

**Toyama:** Hra zatím není dokončena a všechno bude záviset na hráčově šikovnosti. My zatím předpokládáme něco mezi šesti a osmi hodinami.

Příběh začíná navozením atmosféry pomocí FMV. Jak velkou roli ve hře mají animované sekvence?

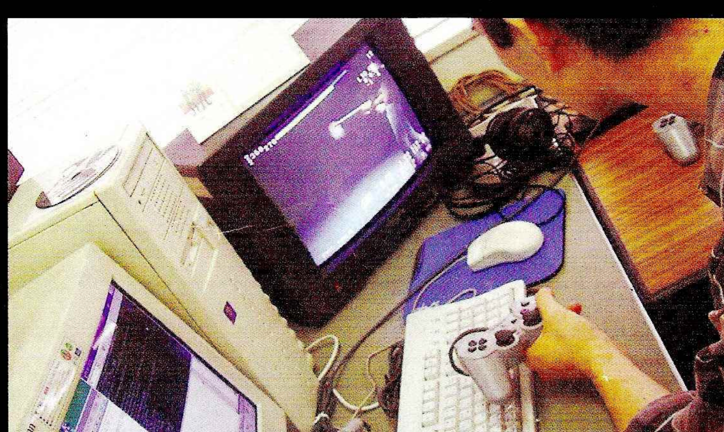
**Sato:** Všeho všudy ve hře najdete asi deset minut renderovaného filmu. Je složité popisovat, kde přesně se objeví, ale je tu úvodní a závěrečná sekvence a ty zbylé jsou roztroušeny v celé hře. Vlastně jsme použili dva druhy animovaných sekvencí: scény FMV a scény s použitím grafiky herního enginu jako v *Metal Gear Solid*.

Čeho jste chtěli dosáhnout CGI sekvencemi?

**Sato:** V Hollywoodu se používá GCI většinou pro efekty, kterých se normální prací s kamerou nedá dosáhnout. Například mimozemšťané a podobně. Já jsem udělal opak. Snažil jsem se to využít vždy, když bylo nutné zdůraznit realismus situace.

Co interakce s ostatními postavami?

**Toyama:** V této chvíli můžeme říci jen tolik, že ve hře je sedm postav a každá má vlastní příběh. Jejich motivy objevíte, až s nimi budete hovořit.



**Tento programátor je tak vyděšen, že ani nemůže pořádně držet joypad.**

Ovládáte někdy během hry ještě jiné postavy?

**Toyama:** Ne. I když hra nabízí několik různých závěrů, ovládáte vždy jen jednu postavu. A také to není hra pro více hráčů.

Na kterých titulech pracoval tým *Silent Hill* v minulosti?

**Toyama:** Pracoval jsem na *Hyper-Olympics*, kde jsem měl na starosti design postav a pohybu. *Silent Hill* je můj první projekt v roli ředitele.

**Sato:** Před tím jsem studoval současné umění. Teď na *Silent Hillu* pracuji v sekci CGI.

Uplatnili jste ve hře digitální snímání pohybu?

**Toyama:** Motion capturing tu je, ale sám o sobě nestačí. Práce přímo s herci, kteří mají přesné instrukce, je nejlepším způsobem pro dosažení realistického vzhledu hry.

Jak chytří jsou netvorové?

**Toyama:** Nepřátelé mají uši a oči. Když někudy jdete a děláte hluk, půjdou se podívat, co jej způsobilo. Pokud zhasnete a schováte se, podaří se vám možná uniknout objevení. Není to stoprocentní, ale máte větší šanci. Někdy si vás najdou i tak. Musíte mít stále na paměti, že po vás jdou.

Místy je mlha pěkně hustá. Myslíte, že se to v konečné verzi změní?

**Toyama:** Hardware PlayStationu nás do jisté míry omezuje, takže s tím nic moc neuděláme. Co se grafiky týče, dostali jsme se až na hranici možností.

Obsahuje hra nějaké náhodné prvky; něco, co je při každém hraní jinak?

**Toyama:** Platí obecné pravidlo, že pokud se nepřátelé objevují náhodně, je těžké vytvořit lineární příběh. V *Silent Hill* je skoro všechno dané, ale nějaké menší náhodné prvky tu také najdete.

Kolik zbraní bude muset hráč získat?

**Toyama:** Chtěli jsme udržet pocit reálnosti situace, ale přesto několik zbraní ve hře najdete.

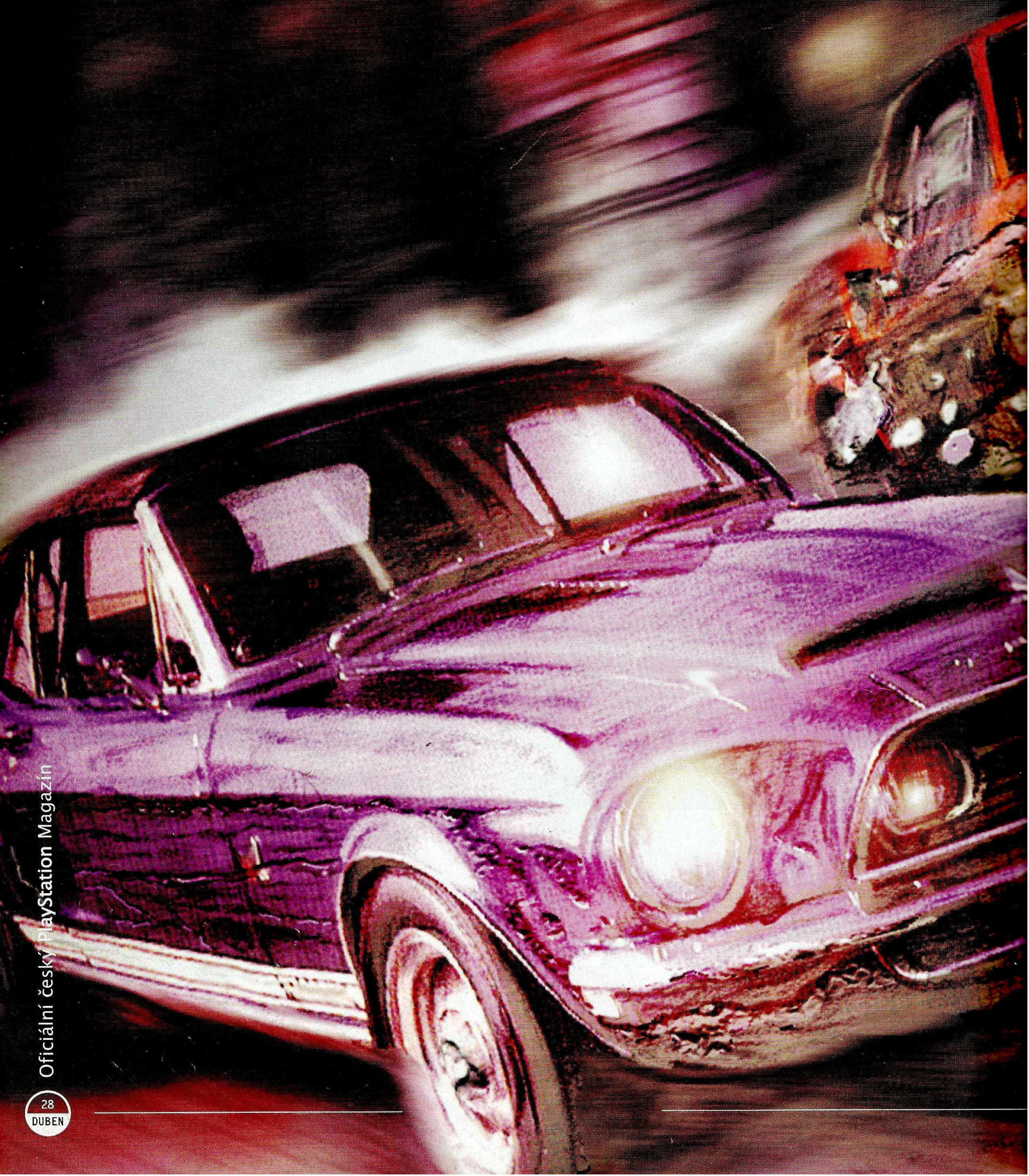
Ve které hře vidíte konkurenci?

**Toyama:** Hned od začátku jsme považovali za největšího soupeře hru *Resident Evil*. I přes to, že jsme chtěli vytvořit hru s mnohem lepším scénářem.

V čem si myslíte, že je *Silent Hill* oproti *Resident Evil* dokonalejší?

**Toyama:** Myslím, že první *Resident Evil* měl dost tuctovitou hollywoodskou atmosféru, zatímco druhý se více podobal undergroundovému akčnímu filmu. *Silent Hill* není to ani to. Vrací se až k samotným kořenům hororového žánru. Ve srovnání s *RE* je mnohem hrozivější, nebudete se bát rozumově ani se strachovat emocionálně, budete vyděšeni na úrovni zvířecích instinktů.

# SEZNAMTE SE | DRIVER



# DRIVER!

## JE RYCHLEJŠÍ NEŽ STŘELA!

**Škvařící se guma, hodiny na zataženou ruční brzdu, karamboly, hlomoz mačkaného plechu. Prostě všechny náležitosti, které klasická automobilová honička musí mít - a *Driver* je také má, jsou to jeho klíčové prvky. *Driver*? Ano, nová věc od tvůrců *Destruction Derby*. Ale položme si otázku: kdy přestává závodní hra být závodní hrou? Daniel Griffiths se to vydal zjistit, a to přímo do dílny firmy Reflections.**

A propos, vzpomíná si někdo na Reflections? Pamatujete si ještě na *Destruction Derby*, *Destruction Derby 2* či *Monster Trucks*? Co se stalo s tou kdysi tak slavnou firmou z anglického Gatesheadu, když jí vypršela smlouva s Psygnosis a na dalším prodloužení se jejich zástupci nedohodli? Zkrachovala? Změnila si jméno? Ale vůbec ne. Jenom strávila celý uplynulý rok prací na formování jednoho z vůbec nejslibnějších playstationových projektů.

Reflections teď již neomezuje žádná smlouva s vydavatelem, přitom má výhodu zkušeností získaných z předchozích titulů a k tomu ještě nemalé finanční prostředky z prodeje *DD* titulů. A výsledek? Hra, která nabízí svrchovaný zážitek z jízdy v autě. Jinými slovy: *Driver* - hra, která se stala klíčovou položkou nedávného nákupního balíčku GT Interactive. Lidé z této společnosti byli titulem tak uchváceni, že koupili celou autorskou firmu. A to doslova.

A tak jsme se vydali podívat se na ten zázrak. Je to hra kombinující skutečná města a skutečné vozy se strukturou misí a příběhem, kde se to hemží kriminálními živly. „Prostě jsme se nechali inspirovat všemi honičkami ve všech filmech, na které si člověk jen vzpomene," vysvětluje Martin Edmondson, bývalý vlastník a nyní řídící manažer Reflections. „...no prostě jsme jich shlédli snad stovky." Takový Bullitův případ hra připomíná rozhodně věrně.

Jak jsme postupně do hry pronikali, ukazovalo se, že auta rozhodně nezapřou svůj původ v sérii *Destruction Derby* - z této hry zde najdete skutečně to nejlepší: velice realistické kouření z motoru, zvuky bouraček, skřípění brzd atd. A značky vozů? Zcela v duchu příběhu a inspirace hry tu jsou oblíbené americké bouráky, auta, která mají pod kapotou celá stáda koní. „V současném stadiu vývoje hry jsou auta modelována podle skutečných vozů. Jistě jste poznali, že právě řídíte kultovního Forda Mustanga," říká Gareth Edmondson, Martinův bratr a producent titulu. „Možná budeme muset tato auta trochu změnit nebo alespoň odstranit firemní značku, abychom se vyhnuli nejrůznějším problémům s autorskými právy. Bylo nám totiž řečeno, že Ford nechce být spojován s nějakým bezhlavým ničením aut, jakýmikoliv kriminálními aktivitami a ohrožováním veřejnosti. No, a právě o tom naše hra je ..."

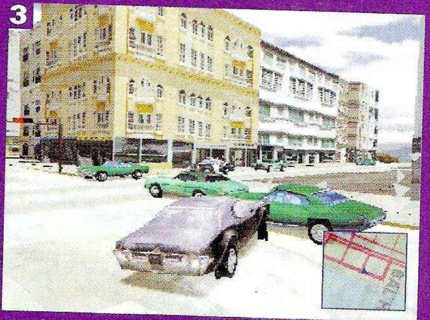
Hodně se pracovalo i na enginu, aby se auta chovala jako ve skutečnosti. Takže stačí vlétnout nepřiměřenou rychlostí do zatáčky a... sami to jistě znáte. Anebo ty slavné hupy na sanfranciských ulicích: někdy máte dojem, že vletíte někomu do obýváku. Prostě nádhera.

A prostředí? Hra se odehrává ve čtyřech nejznámějších amerických městech: New Yorku, San Franciscu, Miami a Los Angeles. „Hlavně nám šlo o realistický dojem," říká Martin. „A to v takové míře, že jsme dokonce vyslali

# SEZNAMTE SE | DRIVER





**(1) V Replay režimu si můžete plně vychutnat vizuální stránku věci. (2) Uhněte policajtům z cesty do postranní uličky a oni vám naivně proletí za zády. Ale - tentokrát vás asi zahlédli... (3-6) Tlačítko burn-out (plyn až na podlahu), dobré ovládání a ruční brzda - to se to ale řídí.**







dva naše designéry do Spojených států na pracovní dovolenou. Pochopitelně byli vybaveni kvalitní digitální videokamerou, aby zde nasbírali data, která jsme potřebovali pro hru. A tak projížděli křížem krážem ulicemi. Jedna kamera snímala okolí z bočního okna, druhá točila ostatní detaily. Každé město jim zabralo dva dny, a když se vrátili, přivezli krabici se stovkou digitálních videokazet. Ty jsme pak používali jako podklad pro modelování měst a co se týče textur fasád domů a podobných věcí, byly převzaty přímo z kazet," pokračuje. „Máme zde všechny důležité ulice a všechna známá místa," chlubí se dále. „Nedávno jsme hru prezentovali v Americe a dva lidé, jeden z Miami a jeden z New Yorku, dokázali tyto ulice bez předchozí znalosti hry projíždět a normálně se orientovat, což nám přišlo jako velmi dobrý výsledek."

Dalším významným faktorem v této hře je naprosto skvělá AI, jejíž fungování nám Martin podrobně ukázal. Projížděli jsme ulicemi Miami, všude spousta policajtů a ostatních vozů, ulice narvané k prasknutí. Martin projížděl městem, zastavoval na semaforech, před vjezdem do křižovatky se pozorně rozhlížel, no prostě jako v autoškole. A jak nám tak ukazoval to realistické brždění, zatáčení, zastavování a rozjíždění aut řízených počítačem, tu se znenadání před námi objevilo policajtské auto. Martin se trochu riskantně dostal za něj a začal ho pomalu provokovat - šťouchal do něj nárazníky. Najednou se rozeřval policejní maják a ti kluci v modrých uniformách začali dělat všechno pro to, aby chytli toho troufalce za sebou. Martin na nic nečekal, otočka na fleku, plyn sešlápnutý až na podlahu a rychle pryč.

**PŘÍKLADEM TĚCHTO MISÍ JE NAPŘÍKLAD LIKVIDACE RESTAURACÍ, JEJICHŽ MAJITELÉ ODMÍTLI PLATIT VÝPALNÉ MAFII.** - Gareth Edmondson

Najednou jsme už nezastavovali na žádných křižovatkách ani jsme se nerozhlíželi. Ohleduplná jízda už prostě nepřipadala v úvahu. Prostě jsme to prali, co se dá, v zatáčkách jsme si museli vypomáhat ruční brzdou, abychom nemuseli zbytečně ubírat předem, ale to policejní auto nám stále bylo v patách...

Najednou jsme koukli do zrcátka a co nevidíme - naši pronásledovatelé, ti nešťastníci, měli prostě pech. Na jedné křižovatce je sestřelilo jiné auto. Ale jako na potvoru tu hned byli další policajti, kteří přispěchali těm prvním na pomoc. Sledovat ty dvě nová policejní auta v zrcátku (ostatní auta se jim neuhýbala s nějakou velkou ochotou) bylo hodně zábavné, dokonce ještě víc než sledovat, co se děje vpředu. Ale vymstilo se. Jak jsme se totiž dívali do toho zrcátka, najednou jsme to naprali do stromu před námi. Ale i to byla zábava: strašlivá rána, všude kolem kouř, prostě jako při skutečné bouračce. Naštěstí auto bylo sice pomačkané, ale motor stále funkční (alespoň to tak vypadalo), a naše honička tak mohla pokračovat. Znovu jsme to rozjeli naplno, prolétli mezi dvěma policejními vozy, které se nám pokoušeli zablokovat cestu, zase jsme to otočili o 180 stupňů, práskli to kolem několika dalších policejních aut a prchali pryč. Jenomže co čert nechtěl: zkoušeli jsme je setřást v takové dost nepříjemné zatáčce, a to byl náš konec. Plnou rychlostí jsme vletěli do hrazení a s naším vozítkem byl už skutečně ámen: hrozný rámus, všude kouř, oheň a kolem nás samí chlupatí, auto na cimprcampr a my zanedlouho v base. Hmm...

Bylo nad slunce jasnější, že hra navazuje na *Destruction Derby*, to poznáte téměř okamžitě - a když ne hned, tak nejpozději v okamžiku, kdy zkáze propadne první polygon vaší kapoty.

„Nyní je policejní AI vyštelována na maximální míru agresivity. Policajti se nezastaví před ničím a klidně zlikvidují svá auta, jenom aby vás čapli. V průběhu větší části skutečné hry budou asi mnohem umírněnější, ale v těch posled-





**(1) Jízda přes obrubníky otestuje kvalitu pružení. (2) Replay kameru můžete dát, kam chcete. Dokonce i na kapotu.**

# Jste smutní z toho, že nemáte vlastní dálkově ovládaný model helikoptéry?

## Netrapte se již! Od toho tu je tahle pěkná věc od Shiny.

Je to už hodně dávno, co někoho napadlo, udělat z dokonalého zvládnutí složité ovládací metody ústřední téma hry. Klasický 8-bitový titul *Thrust* inspiroval mini žánr, kde jste pomocí řízení vesmírné lodě bojovali proti silám gravitace, ale to bylo někdy v polovině osmdesátých let, kdy lidi takové věci uspokojily. Už od počátku existence PlayStationu se tvůrci snažili udělat ovládání naprosto jednoduché, takže když se hra trochu rozběhne, už ho ani nevnímáte. Věci, které měly vyšší nároky na šikovnost hráčů - jako například *G-Police* - sklidí všeobecnou kritiku. Ale teď nastává revival náročných ovládacích systémů. *Lander* od Psygnosis vypadá jako hodně složitá 3D hra inspirovaná *Thrustem* a ředitel Shiny Dave Perry se rozhodl převtělit svoji starou lásku k helikoptérám do neuvěřitelně realistického simulátoru modelů helikoptér. Chytře k tomuto účelu použil analogový pad tak, aby napodobil opravdové dálkové ovládání, *R/C Stunt Copter* nabízí hráči deset různých podob létání.

Až se vám podaří vzlétnout - což samo o sobě není žádná legrace - přijdou další komplikace. Mezi úkoly, které budete muset zvládnout, patří prolétávání vznášejícími se kruhy, propíchávání balónů a provádění různých jiných kousků. Prolétáváte spoustou míst, jako jsou dvory, pláže a venkov. Je zajímavé, že Shiny o *Copteru* mluví spíše jako o softwarové hračce než o hře. Je udělaná tak, abyste si prostě užívali létání bez žádných skutečných herních pravidel, což vám dává ohromný pocit svobody. *Copter* vypadá hodně realisticky, takže i když chvíli trvá, než vzlétnete, nijak to nevadí - vlastně vzbuzuje pocit, že se sami učíte. Co se realismu týká, designéři velice věrně vytvořili letový engine se skutečnou fyzikou R/C (radio-controlled) helikoptéry a na pomoc si přizvali odbornou kapacitu, Chucka Youngblooda, šampióna Spojených států v řízení helikoptér na dálkové ovládání. Skvělý nápad. Skvělé nápady se vždycky vyplatí.

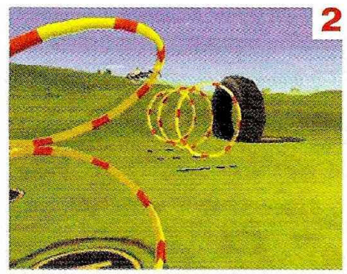
Keith Stuart

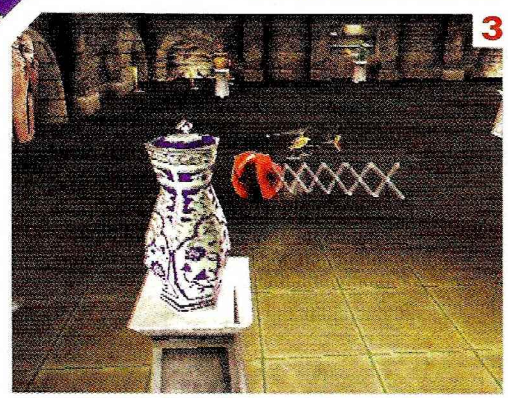




**[1] Sundej tu krávu! [2] Pozor: antické Řecko bylo zničeno malými helikoptérami na dálkové ovládání.**







**Úkoly helikoptér spočívají ve vyhýbání se nebo prolétávání skrz [1] obrovské hamburgery, [2] kruhy a [3] vázy.**

### PSM NÁZOR

**⊕ PLUSY**

- Realisticky vypadající fyzika letu.
- Zajímavě otevřená hratelnost.
- Spousta akrobatických kousků a úkolů.
- Na PlayStationu nový koncept.

**⊖ MINUSY**

- Možná bude stresovat hráče, kteří jsou zvyklí na snadné ovládání.
- Spoustu lidí nebudou helikoptéry na dálkové ovládání bavit tolik jako D. Perryho.
- Nemůžete na nic střílet (říct jsme to museli, sorry).

**PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ**

Pokud se chystáte nabídnout hráčům dost otevřený letový zážitek, musíte jim dát něco, na co se mohou s potěšením i dívat. Momentálně však vypadá prostředí *R/C Stunt Copter* trochu prázdně a jednoduše. Budoucí piloti toho budou potřebovat spoustu na pozorování a prozkoumávání, jinak hrozí z jejich strany nezájem.

# Potřebuje voda pokračování, nebo stačí když teče?

Jistě takřka na vyzvání vysypete z rukávu hnedle několik her, které se vám nesmazatelně vryjí do paměti. Stejně jako některé písničky, kamarádky a kocovinová rána. Pak jsou nejlepší tituly, které vás oslovily, a vy jste si je zamilovali. Nezapomenete na ně, ale nejsou s nimi spojené vrcholné okamžiky vašeho uspokojení. A pak je tu hlavní proud. Proud, který se řídí podle toho, co chtějí a kam vedou břehy. Tituly, které se objeví v hlavním proudu vás většinou na chvilku zaujmou, ale nezanechají nějaký hlubší otisk, a to přitom neznamená, že musí být špatné. Spousta titulů měla prostě jenom smůlu.

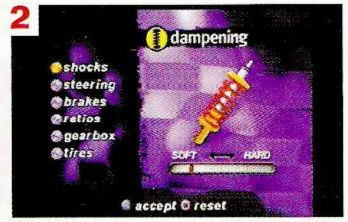
Jedním z těchto titulů je bezesporu i *Rally Cross*. Jezdící hra, nečinící si nároky na realističnost či drahé licence, spíše se snažící o zábavné ježdění. Bohužel, díky složitějšímu ovládání, které bylo nutné si podmanit, nezískala tato hra nijak výjimečnou oblibu. O to neočekávanější bylo ohlášení druhého dílu, který už je na spadnutí.

Málokdo si uvědomuje, že co se týče závodění, není jen jedna cesta - snažit se o maximální možnou realističnost. Snad jen Namco se dalo svou cestou a pokouší se již delší dobu křížit reálnost se zábavností. *Rally Cross* se na reálnost úplně vykašlal. Šlo o ježdění, o nic víc. Na cestě vám překáží spousta neočekávaných karambolů, stále poskakujete a celé je to napoprvé dost neovladatelné. Navíc soupeři, kteří vám rozhodně nic neodpustí, a pokud máte to štěstí, že se prokoušete dál než do první divize, teprve poznáte, zač je toho vztekem ukousané prsty. Zajímavé je, že právě absencí reálnosti je *Rally Cross* vlastně zábavný. Nemusíte nic řešit, jen jezdit, a to podle pravidel, která neočůráte. Ve chvíli, kdy sladíte ovládání se svou intuicí, začíná opravdové ježdění a každá další trať i nové auto přinese tolik potřebné oživení.

Navíc, tratě nemusíte jezdit klasicky s ostatními, ale třeba jen ve dvou, každý jedním směrem, anebo vy sám v protisměru proti všem ostatním. A to je teprve mela. Bohužel, nic z *Rally Crossu* nevybočuje natolik, aby vás to zaujalo více než na nějaký ten týden, než přijde něco dalšího. A to je myslím největší problém všech her v hlavním proudu.

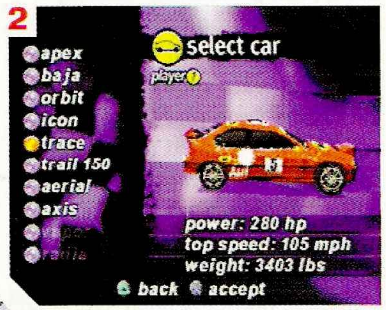
Martin Lachtan Kalivoda

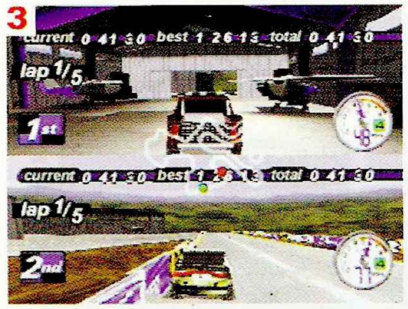


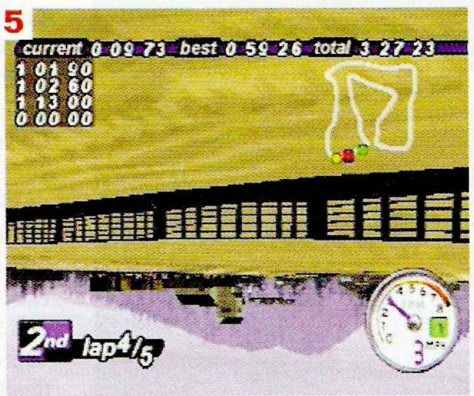

**[1] Na co virtuální autentický okruh Grand Prix, když si můžete tratě editovat sami? [2] Dobré pérování budete potřebovat.**









**[1] Nezabloudili jsme do *Vigilante 8*? [2] Vyber si život, vyber si práci, vyber si auto... [3] V souboji se svým bližním. [4] Tak na tohle potřebujete to pérování. [5] Počkejte chvíli.**

## PSM NÁZOR

**PLUSY**

- Čerstvá, vzrušující závodní hra.
- Několik fakt skvělých tratí.
- Počítačem řízení oponenti jsou velmi chytří a nepříjemní.

**MINUSY**

- Chabá grafika.
- Pro méně trpělivé, těžká ovladatelnost.

**PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ**

Je to hra, ze které převládá dobrý pocit. Je určená těm, kdo se chtějí především bavit a na technické parametry a reálnost věcí zvysoka kašlou.

1



2





3



5





4



**[1] To není skála, to je jeden z obrovských bossů. [2] Mlžný efekt dodává hře velmi ponurou atmosféru. [3] Na tuto scénu se podívejte v demu na příštím CD PSM. [4] Další potvora, co si hraje na bosse. Poté, co se Ralziel odporoučel do spektrálního světa, to s jeho bratry šlo od deseti k pěti. [5] Proč ta maska? Nechce plašit děti.**

# Legacy Of Kain Soul Reaver

Tak si představte, jak by to asi vypadalo, **kdyby Lara nepropadla tílkošortkové vášni** a chodila oblečená jako fanoušek nějaké death-metalové skupiny. **A kdyby navíc byla upír...**

Takže to je takový *Tomb Raider* , ale s upíry, že ano? Ano, ale zároveň ne. Při monumentální velikosti této hry a perspektivě třetí osoby se pochopitelně podobnému srovnání nevyhneme, ale zde také veškerá podobnost končí. Nazíráno optikou *Tomb Raidera* je *Soul Reaver* hodně divná hra. A velice inspirativní. Dalo by se tak říci, že to je *Tomb Raider III* s následujícími (mnohými) změnami:

**Za prvé**: není to žádné pokračování. Ano, je sice pravda, že zhruba před rokem a něco se objevila hra pro PlayStation od Crystal Dynamics nazvaná *Legacy of Kain*, ale to byla taková graficky zaostalá erpégéčková záležitost téměř připomínající 16-bitové časy (7/10). *Soul Reaver* svého předchůdce doslova roznese na kopytech (ďábelských).

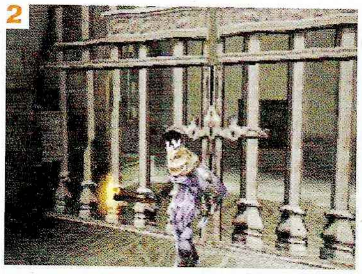
**Za druhé**: Nejsou zde žádné úrovně. Tato hra je od začátku do konce mnohem více spíše jednou neuvěřitelně rozlehlou mapou. Rozběhnete-li se třeba na východ - teoreticky, pokud se vám podaří bez problémů překonávat všechny překážky, brodit se řekami, slézat pohoří atd. - za půl hodiny zjistíte, že stále ještě běžíte vpřed stejným směrem. Hra tento trik zvládá tak, že vždy když vkročíte do určité oblasti, nahrává sousedící části 3D světa, aniž by se zastavoval děj. To vědět nepotřebujete. Vše, oč byste se měli zajímat, je ta skutečnost, že *Soul Reaver* je hra, která je naprosto kontinuální jako žádná jiná. Jediným přerušením jsou zde nastříhané FMA scény, které dávají perfektně vyniknout neobyčejně silnému enginu.

**Za třetí**: Vaše postava není dívka, ale nenechte se mýlit, ani muž. Ralziel byl jedním z pěti poručíků, kteří vládli v *Legacy of Kain: Blood Omen* světu po boku velkého anti-hrdiny Kaina. Avšak Ralziel upadl v nemilost - nechal si totiž narůst křídla ještě dříve než

CELÝ SVĚT *SOUL REAVERA* EXISTUJE VE DVOU PLÁNECH: MATERIÁLNÍM [TJ. FYZICKY DOOPRAVDY SKUTEČNÉM] A SPEKTRÁLNÍM...

| | | | |
|---|---|---|---|
| VÝROBCE: | Crystal Dynamics | DISTRIBUTOR: | Eidos Interactive |
| DATUM VYDÁNÍ: | březen | VĚKOVÉ OMEZENÍ: | 15+ |
| | | STYL: | 3D adventura |

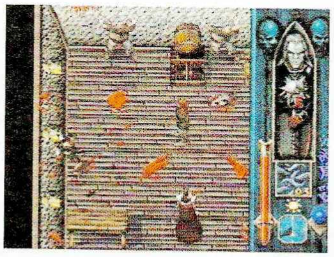




[1] To je vodní boss a plive hodně ošklivé věci. [2] Horor jak vrata.

## ZNAMENÍ KRVE

**I když se tato hra zcela zjevně zakládá na bestselleru *Legacy of Kain: Blood Omen*, je to úplně jiné kafe, lépe řečeno jiný kotel krve. *Soul Reaver* předpokládá, že si hráči původní verze zvolili zlý konec, tedy ten, ve kterém se Kain stal vládcem Nosgothu. Vypadá to ale, že věci se od té doby ještě zhoršily...**

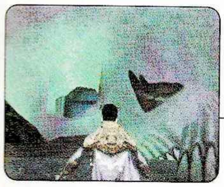




**Kdyby tak všechna pokračování byla takovým skokem, co se grafiky a hratelnosti týče. I když je třeba mít na paměti, že původní verze vypadala dost zaostale, takže ji trumfnout zase taková práce jistě nebyla.**

SPEKTRÁLNÍ SVĚT *SOUL REAVERA* - TO JE JAKO NEKONEČNĚ VELKÉ ZÁSVĚTNÍ HŘIŠTĚ PLNÉ HRŮZNÝCH KREATUR A HODNĚ DIVNÝCH VĚCÍ.

samotný Kain, a proto je za trest uvržen do strašidelného přízračného světa. Nyní mu je poskytnuta šance vrátit se do skutečného světa, aby tam své ponížení pomstil. Bohužel mezitím uplynuly celé eony času, takže Ralziel po svém návratu zjišťuje, že upírský svět Nosgoth je v ruinách. Co se to stalo? Kde je Kain a další jeho pochopové? Skutečně divné ...



**Za čtvrté:** Nemůžete zemřít, což je tak trošku zákeřné. Celý svět *Soul Reavera* existuje ve dvou plánech: **materiálním (tj. fyzicky skutečném) a spektrálním (tj. přízračném - to je alternativní kosmos plný zla, obsahující prvky materiálního plánu, jenže v pozměněné podobě).** Ralziel, který je podle všech možných i nemožných měřítek „tuhej jak špalek", náleží do spektrálního plánu. Tudíž v materiálním plánu má trochu potíže s energií, jelikož být viditelný ho stojí hodně sil. Aby vůbec mohl zůstat v reálné sféře, musí zabíjet zlé kreatury a vysávat jejich duše. Jen tak může naby-



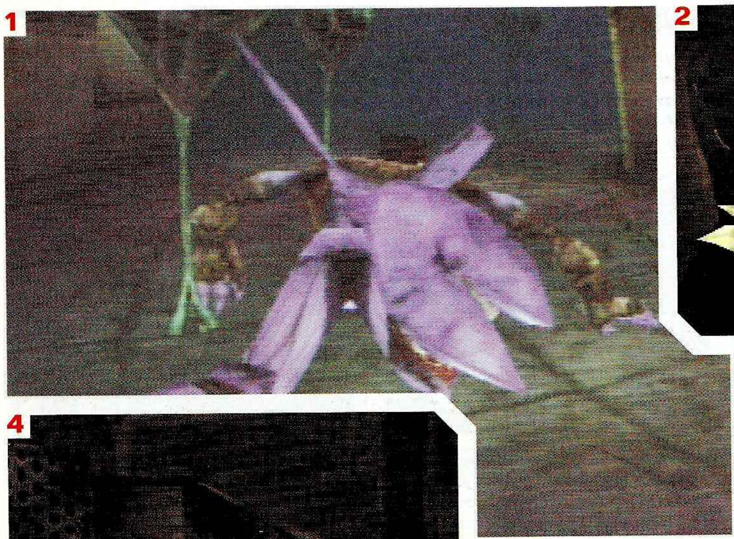


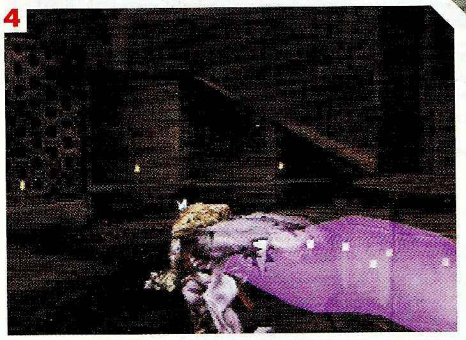






[1] Tak pojď, rozdáme si to, ty kreaturo. Tedy ne že bych já byl normální. [2] Pasová fotografie. [3] Vyberte si glyph a poletíme. [4] Hele... nemohli bychom si promluvit?




**[1] Vodní s světelné efekty jsou úchvatné. [2] Něco nám říkalo, že ta socha ožije... [3] Tenhle si to určitě zasloužil. [4] Peláší, až mu jiskry odlétají od pat. [5] Náladové osvětlení.**

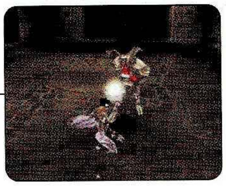
DÍKY TOMUTO PŘESKAKOVÁNÍ MEZI DVĚMA SVĚTY JE ZDE CELÁ ŘADA SKUTEČNĚ SKVĚLÝCH VEDLEJŠÍCH EFEKTŮ.

vat na síle - ostatně *Soul Reaver* anglicky znamená plenitel duší. Když náhodou utrpí v boji zranění, je přenesen do spektrálního světa, přesně do místa, kde našel svoji smrt. Tam může existovat s ostatními duchy a v jistém smyslu pokračovat ve svých dobrodružstvích. Ale chcete-li hru hrát skutečně náležitě, musíte v tomto spektrálním světě dovést svého hrdinu k portálu, který jej opět přenese do reálného plánu. Anebo když se vám podaří doplnit energii na maximum, můžete toho využít a do skutečnosti skočit rovnou.

Díky tomuto přeskakování mezi dvěma světy je zde celá řada skutečně skvělých vedlejších efektů. Tak na první pohled ty dva světy vypadají odlišně - pak ale zjistíte, že jsou v podstatě totožné, jenomže ten spektrální je neuvěřitelným způsobem pokroucený svět skutečný. Mění se nejen tvary, ale pochopitelně i barvy - jezírka v podivuhodné jámy plné zelenavého plynu apod.

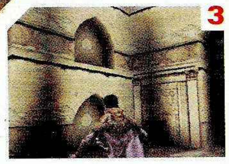
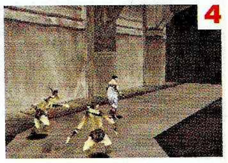
A je zde ještě jedna důležitá věc - ve spektrálním plánu se zastavil čas, což je jistě zajímavé i samo o sobě, ale můžete to používat i při šplhání. Hodíte kamen, přepnete se do druhého plánu, zde kamen stojí ve vzduchu, vy na něj vyskočíte, hup nahoru i do druhého plánu. Prosté.

Po celý průběh hry jste tak v pokušení, abyste se jen tak potloukali a sledovali dění kolem sebe. Spektrální svět *Soul Reavera* - to je jako nekonečně velké zásvětní hřiště plné hrůzných kreatur a hodně divných věcí. **Toto velice podivné, ba naprosto bizarní prostředí slouží jako skvělá omluva té sorty šílených nápadů, které v sobě autoři hry jistě po celé roky nosili, aniž by měli odvahu vyjít s nimi na světlo.** Výsledkem je pak hra, jež nemá obdobu.



**Za páté:** V *Soul Reaverovi* nejsou žádné zbraně. Anebo vlastně ano, jedna tu je. A tou je meč, který se jmenuje právě Soul Reaver - lze jej obdařit nejrůznějšími schopnostmi, a to tak, že ho ponoříte do vody,



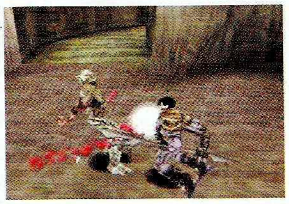
**[1] Radši si nezačínejte s ničím, co má na kloubech obličeje. [2] Co je? Normální jeskyně. [3] Stavitel byl pobožný. [4] Snad mě neviděli...**

## MORTAL KOMBAT

**Bojování je zde rutina - záležitost manuální zručnosti. Ostatně docela to vítáme, po všem tom střílení slečny Croftové je to skvělá příležitost si zase jednou pořádně zamazat pracky... Jinak má ovšem Ralziel k dispozici, pokud se mu je podaří najít, užitečné předměty... to se také hodí, ale není to nic pro něžnější povahy.**



**Nejprve se vyzbrojte. To se vám nikdy neztratí.**



**Teď tu potvoru pořádně přetáhněte po hřbetě.**



**A stisknutím trojúhelníku ji dorazíte.**



**Stisknout kolečko, tím mu vysajete duši a doplníte si energii.**

# Legacy Of Kain: Soul Reaver

## SPEKTRÁLNÍ VS. MATERIÁLNÍ

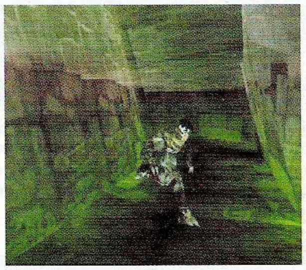
**Toto je hra s dokonale zdvojeným světem, ale použití těchto dvou paralelních plánů není pouhou záminkou k recyklaci scenérie a zdvojnásobení rozlehlosti hry. Tato dvojice totiž hraje ve hře přímo klíčovou roli - bez přeskakování mezi dvěma rovinami některé překážky prostě nepřekonáte. Neustále narážíte na nové věci, získáváte nové schopnosti a čas od času si vzpomenete, že „ta věc v té druhé rovině“ by se mohla hodit; a tak se vrátíte...**

**MATERIÁLNÍ**

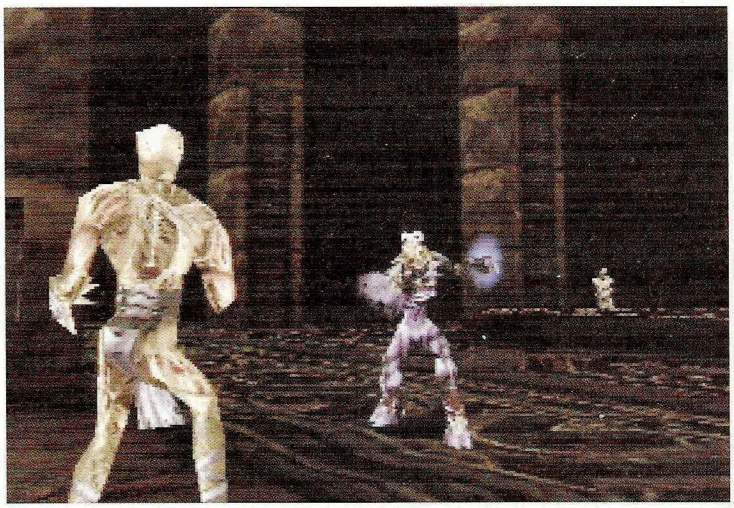



**Budovy mají rovné zdi a voda je mokrá.**

**SPEKTRÁLNÍ**

**Budovy jsou křivé a místo vody je takový zelený plyn.**



**Jak vleze do obrazu nějaký zombie, k ráně nebude daleko.**

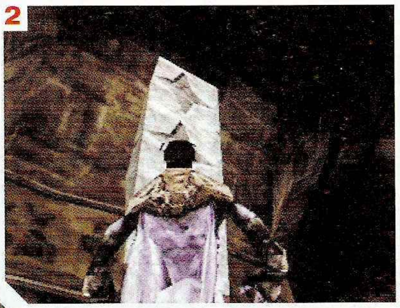
NEPŘÁTELÉ VÁS ZDE NAPADAJÍ NANEJVÝŠE TŘI NAJEDNOU, COŽ ZNAMENÁ, ŽE SOUBOJE S NIMI JSOU ZÁBAVA, NIKOLI MUKA.



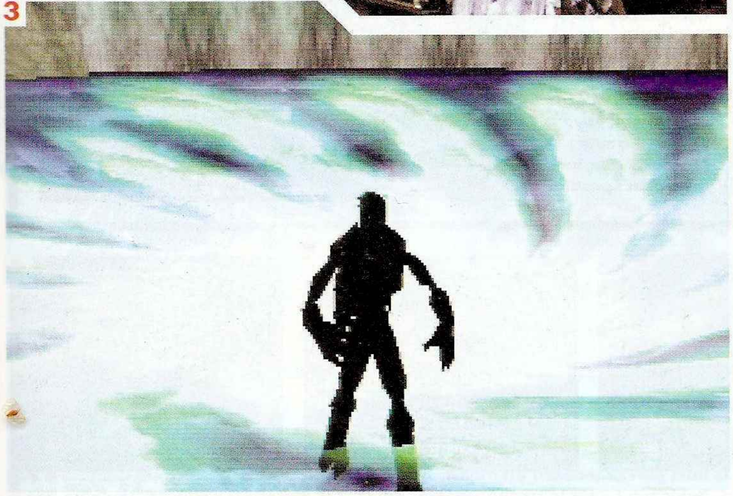

1



2



3



**[1] Budovy ve hře byly navrženy bývalým architektem. [2] Tato podivuhodná struktura bude něco znamenat! [3] Něco asi není v pořádku, Ralzieli.**

ohně, slunečního světla, zvuku nebo duchů nejrůz nějších potvor. Takto nabitý meč umí střílet ohnivé koule a produkovat vlny, což je věc, která se hodí pro boj na dálku. Velice účinný je také na určité typy potvor, zejména bosse - to jsou ostatní poručíci, tj. bratři vašeho hrdiny. Jiné kreatury zlikvidujete, vtáhnete-li je do vody nebo do slunečního světla (jsou t totiž upíři, víte?). Nakonec možností, jak je mučit, zo máte nepřeberné množství.

Není zde žádný inventář předmětů, jak tomu bý v jiných hrách tohoto typu. Ralziel používá pouz předměty, které na tom či onom místě najde, například kopí nebo louče. Nic s sebou nenosí. V nejlepším případě můžete věc použít (po někom ji hodit), pak pro ni doběhnout a použít ji ještě jednou. S postupem hry se v házení těchto předmětů dobře procvičíte, takže to budete mistrně zvládat. Velice vám přijde vhod systém „autoface“ zajišťující, že se Ralziel vždy zaměřuje na toho nepřítele, který mu stojí nejblíže, a souboj samotný - přestože je zde vlastně pouze jedno tlačítko pro útok plus jedno pro „doražení“ - je mnohem zábavnější než to věčné Lařino střílení. Navíc v *Tomb Raiderovi* zlikvidujete polovinu nepřátel, aniž by jste si je stačili prohlédnout. Tento souboj tváří v tvář se ukazuje jako mnohem zajímavější a akčnější.

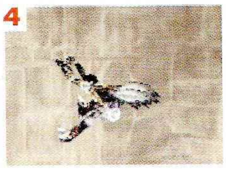


**Za šesté:** Tato hra není, přísně vzato, nijak moc komplikovaná. Je to takový hodně rozlehlý svět, zvláště zajímavé jsou především rozsáhlé arény, ve kterých se často bojuje. Co se ale týče srovnání s neuvěřitelně komplikovanou strukturou posledního pokračování *Tomb Raidera*, je *Soul Reaver* buďto až banálně přímočarý, nebo naopak příjemně zjednodušený, záleží na vás, kterému výkladu dáte přednost.

A tak jestli jste si hrůzou a zoufalstvím rvali při *Tomb Raiderovi III* vlasy, pak se vám tato hra bude více

1


2


4


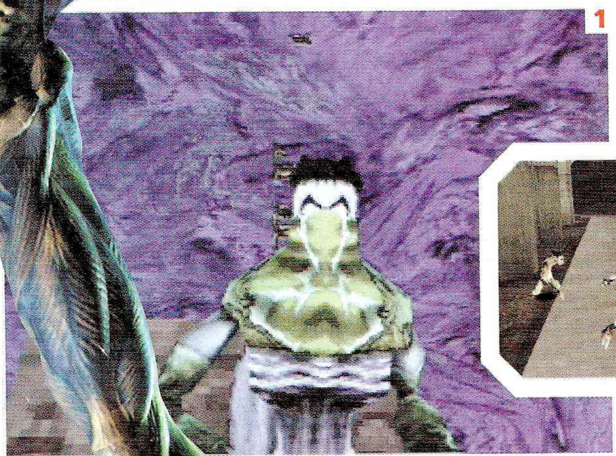
3


[1] Jít dál, to chce mít kuráž. [2] Poučka, že zvířata se nemají při žrádle rušit, zde platí dvojnásobně. [3] Jauvajs! [4] Ralziel je zdatný horolezec.

JESTLI JSTE SI HRŮZOU A ZOUFALSTVÍM RVALI PŘI *TOMB RAIDEROVI III* VLASY, PAK SE VÁM TATO HRA BUDE VÍCE NEŽ ZAMLOUVAT.

než zamlouvat - v žádném případě není úplně jednoduchá, nicméně zde má složitost podobu neustálého přívalu nových a nových schopností - je to jak zavanutí čerstvého vzduchu. Ale jedna potíž zde přece jenom je. A tou je málo dokonalá kamera uvnitř hry. Ať totiž poběžíte kamkoli, vždy bude jaksi za vámi, takže uvidíte vše nepodstatné kolem, jenom ne to, kam vlastně míříte. Proto je ruční ovládání této kamery stejně důležité jako pohybování vlastním Ralzielem. Na rozdíl od *Tomb Raidera* zde nenarazíte na smečky vlků či celé jednotky strážníků. Nepřátelé vás zde napadají ve dvojici, nanejvýše však tři najednou, což znamená, že souboje s nimi jsou zábava, nikoli muka.




1


## BOHATSTVÍ GLYPHŮ

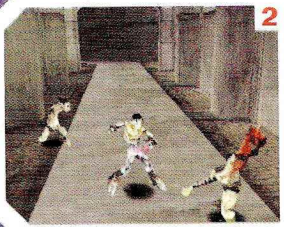
**Důležitým prvkem této hry je sedm různých kouzel (zde označovaných jako glyphy), které lze během hry získat. Každé se skrývá pod jedním z oltářů v Nosgothu. Jsou ideální například k likvidaci většího počtu útočníků. Nicméně dobíjejí se jen na určitých bodech, které musíte najít.**



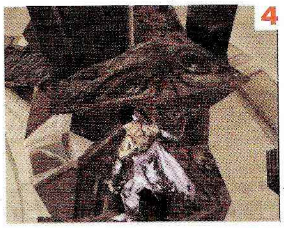




**Ohňový glyph zlikviduje všechny potvory kolem vás, a to do značné vzdálenosti. Stejnou práci udělají i ledové vlny, jen s tím rozdílem, že to ty chudáčky asi víc studí. Select vám ukáže všechny glyphy. Vyberete podle potřeby a pak ho čtvercem spustíte.**

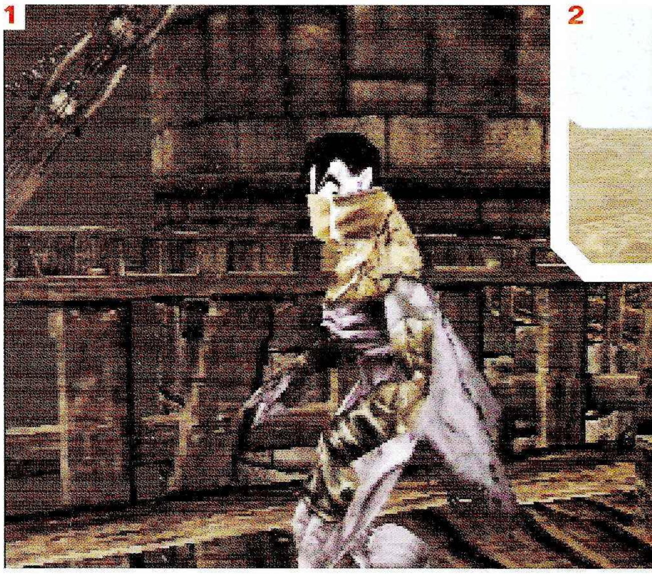
2


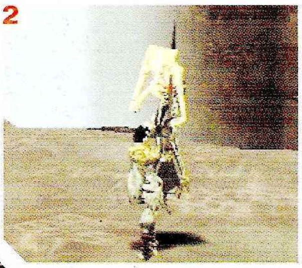
3

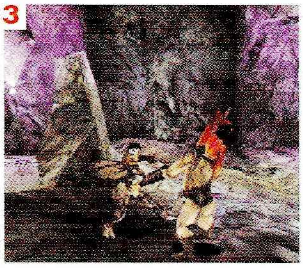

4


[1] Spektrální svět je hodně zvláštní místo. [2] Budete-li držet R1, bude se váš hrdina zaměřovat na nejbližšího nepřítele. [3] Příklad jednoho z obřích mechanických puzzlů. [4] Ralziel má některé vlastnosti společné s mouchou.

# Legacy Of Kain: Soul Reaver









**[1] Možnost pohybu s kamerou poskytuje hodně rozmanité pohledy. [2] To ho naučí. [3] Tu máš, kožená megero! [4] Ty zdi vypadají nějak nebezpečně organicky.**

## PŘESKAKOVÁNÍ

**Kromě portálů, umožňují přeskakování mezi dvěma plány, jsou zde takzvané brány, které umožňují Ralzielovi skoky mezi různými lokacemi hry. Když objevíte nějakou novou (vypadá jako obří kruh z Hvězdné brány), přidá se do portálové arény. Pak můžete do něj vskočit při vstupu do arény a octnete se na jejím původním místě. Je to hodně užitečná věc, díky které snadno najdete cestu zpět, když chcete vyzkoušet nově objevenou schopnost v nějaké dřívější pasáži.**



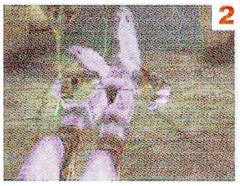


**I když hru můžete uložit, vždy začínáte od začátku - pak musíte použít portály a dostanete se tam, kde jste skončili.**

A odpověď na otázku, po které jistě všichni dychtíte: Je *Soul Reaver* lepší než *Tomb Raider*? Nuže? Je ještě příliš brzy na nějakou definitivu, ale zdá se, že *Tomb Raider 3* se svou velikostí a neuvěřitelně skvělým designem bude asi o nos vepředu. Nehráli jste-li žádnou z těchto dvou her, zkuste nejprve *Tomb Raidera*. Ten vám poskytne základ, na kterém posléze staví tak trochu subverzivní *Soul Reaver*. A až vás *Tomb Raider* unaví, přejděte k *Soul Reaverovi*. To je taková alternativa - změní vše, co najdete v klasickém *Tomb Raiderovi*, přesto je ale naprosto skvělý a úžasně hratelný.

Daniel Griffiths







**[1] Může být něco hodně ošklivé a nádherné zároveň? [2] Ralziel je dobrý plavec. [3] Trochu masáže ohněm.**

## Alternativy...

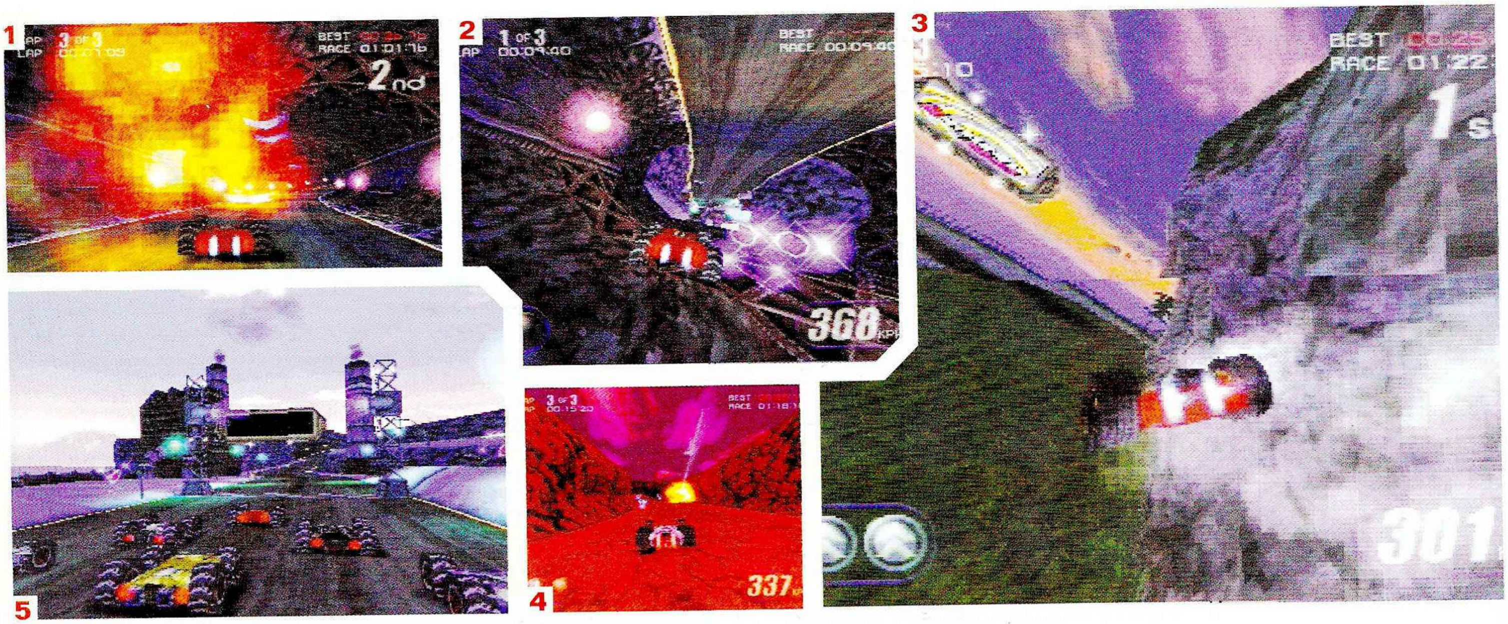
| | |
|---|---|
| *Tomb Raider 3* | 10/10 |
| *Tomb Raider 2* | 10/10 |
| *Tomb Raider* | 10/10 |
| *Soul Reaver* | 9/10 |

**VERDIKT**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA: | **Naprosto úžasná, skvělé jsou zejména rozsáhlé scenérie.** | 10 |
| HRATELNOST: | **Úplně nový zážitek, nicméně inspirovaný *TR3*.** | 7 |
| ŽIVOTNOST: | **Nosgoth je velký, ale Lara žije v ještě větším světě.** | 8 |

**Zatímco královnou trojrozměrných průzkumníků i nadále zůstává Lara, nádherná grafika, nové triky v oblasti hratelnosti a struktura *Soul Reavera* z něj činí hru, která je hned druhá.**

**9** Z DESETI

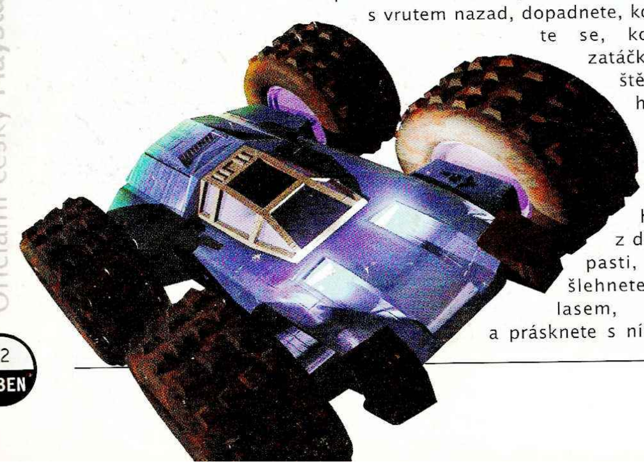


[1-5] Exploze, vyhlídkové lety vzduchem, atentáty, časové skoky. V pětsetkilometrové rychlosti se neberou zajatci.

# Rollcage

Ano, jistě. **Definitivně. Absolutně.** Bez pochybností.
Bez debaty. **Smršť. Jiné označení neexistuje.**

Plynový pedál zalisovaný do podlahy, motor řve jako nosorožec znásilňovaný telegrafním sloupem, těsně před vámi jdou Lothar a Tony do barikádoidně vypečené srážky, zablokují celý tunel, klauni, obrovské pneu zaječí, vlítnete na stěnu, čísla na tachometru vypadají, že spíš než rychlost udávají vzdálenost Země od Slunce (v centimetrech), řítíte se po stropě, dole skřípění plechů, zběsilé gumování asfaltu a túrování, jak se Lothar snaží vymanévrovat, tunel končí, najednou letíte vzduchem, kola se točí naprázdno, všechno je vzhůru nohama, po silnici nad vámi se mihne bohorovná Ria, která si určitě ještě stíhá upravovat kravatu, předvedete samovolné salto s vrutem nazad, dopadnete, kotrmelec, odrazíte se, kotrmelec, ostrá zatáčka, smyk, gejzír štěrku, kolem ucha hvízdne samonaváděcí raketa, ještě že nejste první, už byste ji měli, vlevo se hrabe Lenny z daytonské písečné pasti, další zatáčka, šlehnete elektrickým lasem, chytnete Riu a prásknete s ní někam za sebe,





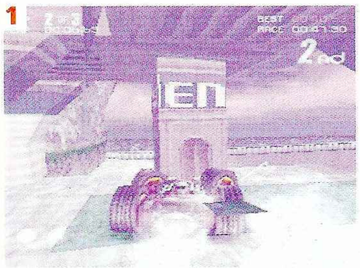
[1] Stačí zamířit, vystřelit a váš konkurent se stává minulostí. [2] Některé zajímavé světelné efekty zanikají v záři častých explozí.

vzápětí někdo odpálí magnéziovou bombu, oslepí vás, všude bodavá bílá, po paměti říznete klopenou a pak-

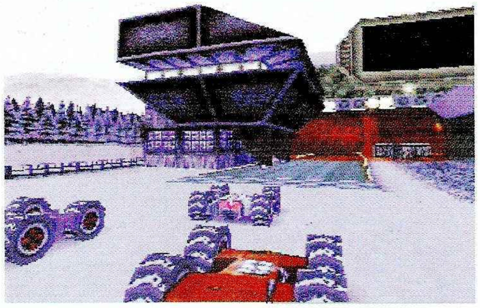
Co se vám vybaví, když se řekne „futuristické závodění s vychytanými zbraněmi“? *Wipeout 2097*? A co se vám vybaví, když se řekne „futuristické závodění s vychytanými zbraněmi, ale na kolech“? Už zanedlouho vás jiná odpověď než *Rollcage* ani nenapadne, to mi věřte. A... ještě moment. Co se vám vybaví, když se řekne „stošedesátikilová domina, co si mezi prsty u nohou protahuje extra promaštěný flák slaniny“? Ne, zapomeňte na to, vlastně to ani nechci slyšet. Takže *Rollcage*: hra, která podle desig-

UP TO 2 PLAYERS | MEMORY CARD COMPATIBLE

| | | | |
|---|---|---|---|
| VÝROBCE: | Attention to Detail | DISTRIBUTOR: | Psygnosis |
| DATUM VYDÁNÍ: | březen | VĚKOVÉ OMEZENÍ: | žádné |
| | | STYL: | závodní |

1

2



3


[1] V kouři z hořících trosek se šiknou průrazné mihovky. [2] Červený nebe, ty vole, to je romantika. [3] Kámeny se falí do Praha.

néra Stuarta Tileyho sice obsahuje „nejpřesnější fyzikální model pohybu aut všech videoher", ale která nemá se skutečností nic společného. Naštěstí. Firma Attention to Detail nabrala v pojetí svého nového kousku přesně opačný směr než ten, v němž se rozkládá proslulé *Gran Turismo*, a vypálila oslnivě nonrealistické závodnické běsnění aut, která nikdy neobrátíte na střechu. Žádnou střechu totiž nemají. Řičící pohyboidy z *Rollcage* patří do té šťastné skupiny oboustranných vozidel, jimž je jedno, jestli trať zrovna válcují svou horní nebo spodní side. A jedno je to i řidiči, protože je umístěn ve volně otáčivé gyroskopické kleci (odtud název „rollcage"), takže se nakonec vždycky vrátí do tradiční šoférské polohy „země dole, nebe nahoře". Co to znamená, snad není třeba psát verzálkami. Jedním



## POUŽIJTE NA NĚ ZBRANĚ

**Vyhrát v *Rollcage* neznamená jen bravurně ovládat volant. Musíte taky umět mačkat spoušť. Musíte si také přestat hrát na férové hochy.**




**Štít je dobrý, ochrání vás před střelami i budovami na zem spadlými.**




**Červí díra je dobrá, vylepší vám pozici.**



**Uvrhávat své protivníky do nevybíratelných smyků je dobré.**




**Raketa označená číslem jedna je dobrá. Kdo jede první, má smůlu.**



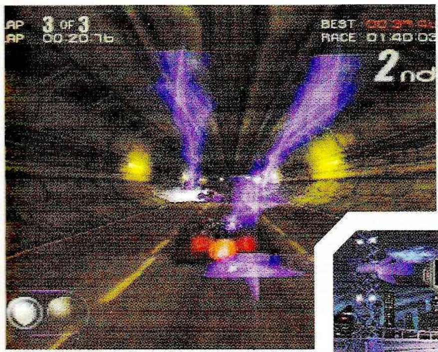

**Házet na své spoluzávodníky baráky je dobré.**




**Klasický přímý raketový úder je dobrý.**

ze základních požitků *Rollcage* je pohyb po svislých stěnách - předjíždění ve stylu Spider-Man - který dokáže trumfnout jen netopýří jízda po stropu tunelu. To, že vozítka vždycky dopadnou na všechny čtyři, ultraodolnost a většinou pětisetkilometrová rychlost dávají skvělou příležitost k sériím krkolomných karambolů, při kterých si vaše auto v plné rychlosti vyzkouší všechny pozice, jaké může vůči trati a okolnímu terénu

















**V *Rollcage* je tma, nejsou tam okna. I kdyby tam okna byly, auta by je vymlátily.**

# Rollcage

DO POSLEDNÍCH METRŮ FINAL LAPU ZKRÁTKA NENÍ NIC ROZHODNUTO, BLESKOVÁ PROMĚNLIVOST SITUACE VÁM AŽ DO CÍLOVÉ ČÁRY BRNKÁ NA NERVY JAK NA NAPNUTÁ OVČÍ STŘEVA.

zaujmout - při této havarijní Kámasútře se sucharské zákony typu gravitace, odstředivosti nebo setrvačnosti radostně vymknou z kloubů a divokým křepčením kolem táboráku zlomvazové fantasmagorie radostně zdraví nový den. Na ruku tomuto faktu jde samozřejmě design všech okruhů (základní nabídka obsahuje jedenáct různých tratí rozdělených do tří různých světů, Gemini, Scorpio a Taurus; plus tři speciální pro multiplayer), na tunely prožraném Park Lifu, smrtonosně vykrouženém Smugglers nebo skokovém Cross Overu se tak natláskáte rollcaegovských fyzikálních vychytávek, až vám roztrhnou břicho jako klubající se vetřelec.



Silně významnou roli hrají v *Rollcage* také zbraně. Válejí se na silnicích, smíchané s různými raketovými akcelerátory, ovšem vzhledem k tomu, že vaše pancéřované vozidlo unese jen dvě, musíte taktizovat a opatrně volit, kterou seberete a na koho a kdy ji vyvrhnete. **Druhů destrukčních hraček je tu dost - od raket, kterými můžete demolovat barvité okolí trati (když maníka za sebou zavalíte explodujícím barákem, trochu ho to zdrží) přes něco, co vypadá jako trojstupňový metač napalmu, až po samonaváděcí řízenou střelu,** co vždycky sundá pouze prvního jezdce peletonu (nejlepším kamarádem hocha, co chce jezdit na špici, není jeho matka, ale důkladný silový štít).

A jako obvykle: co je v single módu skvělá zábava, je v režimu pro dva hráče nekompromisní řežba. Rozdělená obrazovka a dva sprostě si nadávající hráči s námahou vrzajícími joypady v rukou - to je to, pro co byla tahle hra stvořena. Volume nadupané atmosféry vytáčí skutečnost, že všechna auta obvykle uhánějí v poměrně sevřené sestavě, a tak se každý může za pomoci riskantních řidičských triků a správného použití vhodných zbraní hromadného ničení prosekat z posledního na první místo během několika sekund. Do posledních metrů final lapu zkrátka není nic rozhodnuto, blesková proměnlivost situace vám až do cílové čáry brnká na nervy jak na napnutá ovčí střeva.

Hrát *Rollcage* je radost. Je to ad absurdum našlápnuté závodění, po okraj napěchované rychlostí, destrukcí a havarijní ekvilibristikou. Mám pocit, že těch, kdo odolají této radostně adrenalinové střemhlavosti, bude jen velmi málo. A je mi jich upřímně líto.

Štěpán Kopřiva

## DVA JSOU DVAKRÁT TOLIK

**Multiplayer bývá většinou synonymem pro dablovanou porci zábavy. Nejinak (pěkné slovo) je tomu i u *Rollcage*.**



**Obrazovka pro dva závodníky s sebou přináší malé zpomalení a grafické zhrubnutí, leč velkou dávku zvýšeného závodního amoku.**



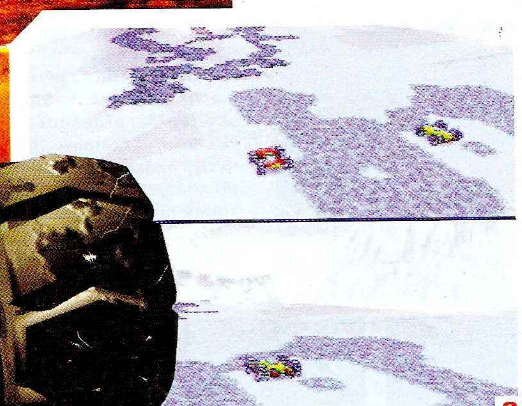
**Když dohrajete hru pro jednoho hráče, otevře se vám brána arény pro deathmatch. Sundám každého, koho vidím, to je základní pravidlo!**

1





2



3



**[1] „Bloody great explosion" na scéně. [2] Scenérie by si občas zasloužily potlesk - ale kdo by v té rychlosti pouštěl volant? [3] Hvězdné války jsou blíž, než si myslíte.**

## Alternativy...

| | |
|---|---|
| *Rollcage* | 9/10 |
| *Circuit Breakers* | 9/10 |
| *Micro Machines* | 9/10 |
| *Wipeout 2097* | 9/10 |
| *Wipeout* | 8/10 |
| *Street Racer* | 7/10 |
| *Destruction Derby* | 7/10 |

**VERDIKT**

Oficiální český PlayStation Magazín 12

- GRAFIKA: **Má futuristický drajv. 8**
- HRATELNOST: **Má nakažlivost kvaziAIDSu. 9**
- ŽIVOTNOST: **Má na závodní hru více než solidní. 8**

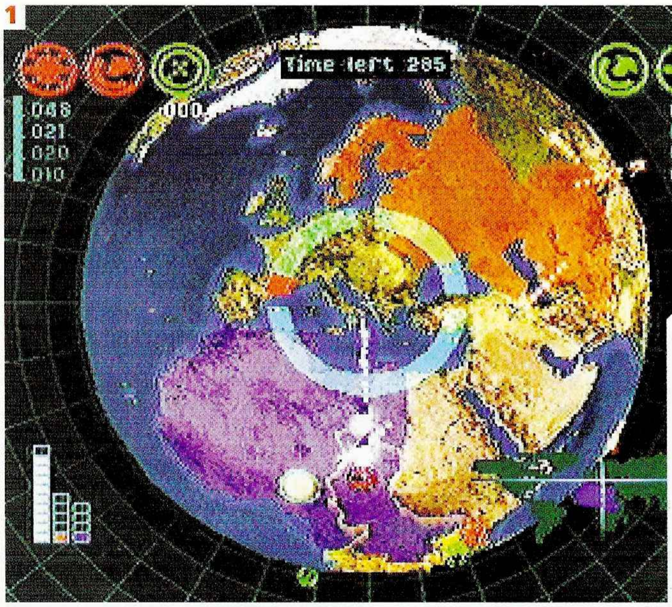
**Ten, kdo hledá realistický automobilový simulátor, ať za volant neusedá, nebo to skončí brekem. Tady se jezdí po stropě, žahá raketami a zkouší komplikované figury srážkové akrobacie.**

**9** Z DESETI

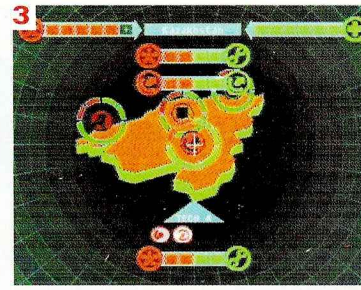
| ■ VÝROBCE: | Psygnosis | ■ DISTRIBUTOR: | Psygnosis |
|---|---|---|---|
| ■ DATUM VYDÁNÍ: | březen | ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: | žádné |
| | | ■ STYL: | strategie |

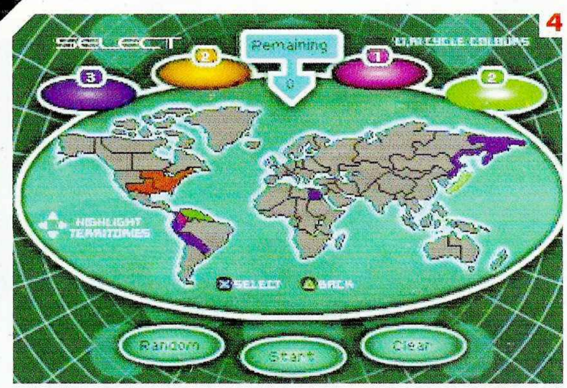
ONE PLAYER · MEMORY CARD COMPATIBLE · SERIAL LINK COMPATIBLE



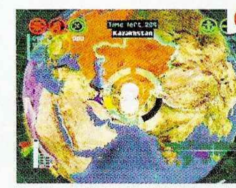
1



2


3


4



5


6


**[1] Veškeré akce jsou zobrazeny na tomto glóbu. Potřebujete kapku zeměpisných znalostí, abyste věděli kudy kam. [2] Adios Venezuelo. [3] Nepraktická volba „zoom". [4] Vyberte si svá území. [5-6] Válka z kosmické perspektivy.**

# Global Domination

## Stejně jako neposlušná umělá ruka Petera Sellerse ve filmu Doktor Divnoláska je i agenda *Global Domination* velmi sympatická. Může nás však opravdu naučit milovat bombu?



Existují strategické hry, jež se vás snaží získat na svou stranu arkádovými akčními efekty. Existují strategické hry, jež se ucházejí o vaši přízeň svými malými roztomilými postavičkami. A pak existují strategické hry, jako třeba *Global Domination*, které se nestarají o svůj vzhled ani o akci. Namísto toho vás namočí do nekalých a pozoruhodně ponurých záležitostí moderního konfliktu bez pozlátka. Mmáte raketové odpalovací rampy, námořní síly a jednotky elitního komanda. **Vaším úkolem je použít všech způsobů k odstranění nepřátelských mocností, včetně bombardování neutrálních zemí, které se nechtějí připojit k vašemu křížovému tažení.** Je to jako stolní hra Risk s raketami a na obrazovce a je velmi obtížná. Ačkoli byl systém ovládání vyvinut speciálně pro playstationový joypad, je jasné, že výhodu budou mít vlastníci myši. Problém začátečníka je, že se všechno děje tak rychle. Dokonce i při použití „taktického zoomu" je takový úkon jako přesné zaměření cíle pro balistickou raketu frustrující.

Ovšem na rozdíl od takového *C&C* zde nebudujete žádné vojenské stavby a stejně tak nenavrhujete a nevyvíjíte nové zbraně. To, s čím každou misi začínáte, je více méně vše, co máte. Vaše jednotky sice pomalu obnovují své zásoby a nová území vám mohou přidat na palebné síle, ale vaše rozhodnutí musí být v této hře převážně krátkodobá (taktická), nikoli dlouhodobá (strategická). Máte vypálit jednu, nebo dvě rakety? Máte dodat sousedním spojeneckým vojskům vzdušnou podporu? Takovéto otázky zde nemají velkou důležitost. Celkově je *Global Domination* zklamáním. Nejsou v něm ani žádné opravdové hrací plochy, ani žádné příležitosti k vymýšlení chytrých strategií či snadno dostupné možnosti pro pořádný souboj s lidským kamarádem. Na druhou stranu je to téměř tak brutální jako realita. Patrně věrná simulace bleskového válečného konfliktu moderní současnosti z pohledu vysokého vedení jaderných mocností. Ale nic víc.

Pete Wilton

1


2


**[1] Bombardováním neutrálních zemí je donutíte přejít na vaši stranu. [2] Někdy se objeví malé akční okénko.**

## Alternativy...

| | |
|---|---|
| *Command & Conquer* | 9/10 |
| *Warcraft 2* | 9/10 |
| *X-Com: Enemy Unknown* | 8/10 |
| *Global Dominantion* | 6/10 |

**VERDICT**

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 12

| | | |
|---|---|---|
| ■ GRAFIKA: | Funkční, jste-li velkorysí. Těžkopádná, pokud nejste. | 5 |
| ■ HRATELNOST: | Nijak rozmanitá, prostě jen vystřelujete rakety. | 6 |
| ■ ŽIVOTNOST: | Strašně těžké a frustrující mysl. | 6 |

**Tvrdá hra i pro strategické nadšence. Abstraktní a neosobní grafika, díky nepřítomnosti pozemních bitev se tu dobývání světa jeví jako stolní hra.**

**6** Z DESETI

# A Bug's Life

## Polámal se mraveneček, dobrá, ale proč s tím leze do PlayStationu?

1



2



3



4

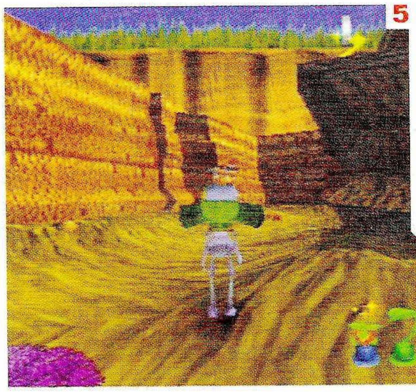





Zavzpomínejte na sladké časy dětství, kdy jste volné chvíle trávili v dřepu nad mraveništěm a s lupou v ruce grilovali jeho pilně makající obyvatele. Jen si vzpomeňte na svůj sádistický škleb na rtech a ďábelské skřípání mléčných řezáků. Ano, proč to nepřiznat, jste vývrhel. Jen vylovte z paměti tváře těch ubohých mravenečků. Což vám nevhánělo slzy do očí, jak žebrali tykadly o smilování a jak pak s tichou kletbou na kusadlech vypouštěli duši vstříc tomu velkému mraveništi na nebesích? No co? Myslíte, že je vám odpuštěno? Prdlajs. Právě teď, když to nejmíň čekáte, přistoupili zlolajní mravenci k odvetnému kroku, krutému tak, že by i markýz De Sade pustil hrůzou do trenek - možná i do vlastních. Vytvořili počítačovou hru. Velmi, velmi, velmi, velmi nudnou počítačovou hru.

A přitom to začalo tak dobře. Tvůrci hry *A Bug's Life* nasáli koňskou dávku inspirace ze stejnojmenného, počítačem animovaného filmu (vzešel z klávesnic slavné firmy Pixar, která si udělala jméno snímkem Toy Story: Příběh hraček). Zápletka je jednoduchá - mravenčí vesnice trpí předčasnou ejakulací a nájezdy gangu kobylek. Proto je hlavní hrdina, mravenec Flik, vyslán do velkoměsta, aby našel sedm (nebo alespoň šest) statečných (i pět by stačilo), kteří by (čtyři taky není málo) zatočili (dobře, tak tři, a nemusí být zase tak stateční) s padouchy. Bohužel, mravenec nepatří zrovna ke géniům, a tak místo profesionálních zabijáků přitáhne do vesnice skupinu potulných cirkusáků, kteří ovšem stejně splní svůj účel a kobylky vymlátí.

5



6



**[1] Tady někde je luční koník, který vám chce sebrat kus žvance. Bohužel, kamera se zrovna dívá jinam. [2] Hele, z křoví vylezlo něco, co má spoustu noh. Vy také, tak ho můžete nakopat. [3] Toto je pravá křupavá žába. [4] Pro člověka myší díra, pro mravence jeskyně. [5] Člověk se někdy musí zastavit a zamyslet se. Třeba nad tím, proč sakra hraje takovouhle hru. [6] Zelená věc + semeno = rostlinné lešení.**

A teď, co s tím provedla hra. Podobně jako v *Gex 3D* nebo v *Spyro the Dragon* vyklusáváte trojrozměrným světem, který se tváří, že máte naprostou volnost pohybu. Všude na vás číhají všemožní, mnohonožní nepřátelé a nuda. Vašimi zbraněmi budou bobule různých barev („Umlátil jsem ho borůvkou", to zní opravdu tvrdě) a tlačítko reset.

Přitom samotný grafický ohoz gamesy není nijak mizerný a nedá se mu upřít nějaká elegance. Ovšem ještě než se stihnete začít kochat krajinou a hmyzími nepřáteli, začne se vám drápat na záda nepříjemný pocit zmatenosti a nepřehlednosti. Viníkem je kamera, která se za vámi

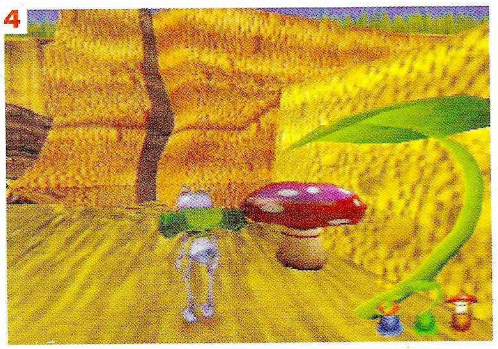
■ VÝROBCE: **Disney Interactive** ■ DISTRIBUTOR: **SCEE**
■ DATUM VYDÁNÍ: **březen** ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: **žádné**
■ STYL: **3D adventura**





**[1] Ten kus asparágu vpravo nahoře je indikátor vašeho zdraví. [2] Když zabíjet vosu, tak jenom ovocem. [3] Když máte na sobě semeno, nemůžete útočit. Lewinská by s tím těžko souhlasila. [4] Plíseň + list = cesta vzhůru na zeď.**



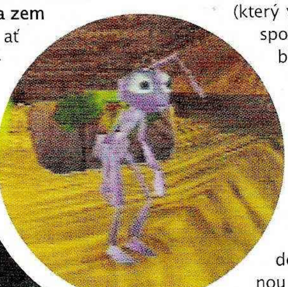


vleče jako penzista od přepážky s důchodem, a než se dobelhá do úhlu, z kterého vidíte svého protivníka, je většinou po boji a po vás. To ovšem protřelý hráč přehryzne stejně statečně jako akční hrdina průstřel ruky. Jen hrdě usykne: „To je jen škrábnutí", a s tváří zkřivenou bolestí pokračuje dál. Ne ovšem moc dlouho. Hned po několika krocích se jeho nohy začnou bořit do vazkých kaluží nezábavnosti. *A Bug's Life* je stejně vzrušující jako sexuální život vašeho stoletého strýce eunucha. Jen co se rozběhnou úvodní titulky, vyhrne se z křovisek nuda, s mohutným bojovým zívnutím vás srazí na zem a už nepustí. Ať pobíháte po zelené louce, ať se prohrabáváte podzemím, ať plachtíte vzduchem, pořád vás ta bestie škrtí pod krkem, dokud si zcela nevymetete z mozku jakoukoliv myšlenku začínající větou „Možná další level bude lepší." Nebude. Nejnapínavější na akčních pasážích je to, jestli se vám podaří udržet otevřené oči. A logické pasá-



KAMERA MÁ TEN HLOUPÝ ZVYK, ŽE SE VŽDYCKY DÍVÁ JINAM, NEŽ BYSTE CHTĚLI VY. A CO MÁ BÝT, JSME PŘECI SVOBODNÁ ZEMĚ.

že - při kterých můžete ze sazenic vypěstovat buď muchomůrku (po které můžete vylézt trochu výš) nebo list (po kterém můžete vylézt ještě trochu výš) nebo větrník (který vás vynese ještě trochu výš) - by neuspokojily ani mozkový potenciál obecního blba.

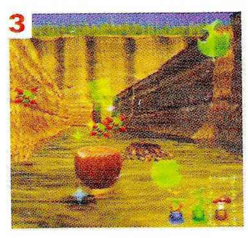


Hře *A Bug's Life* naprosto chybí cokoliv, co by zaháčkovalo hráče a táhlo ho kupředu. Zatímco ostatní gamesy vás okamžitě chytnou za flígr a jednotlivé levely si vás předávají jako sprinteři štafetový kolík, broučí hra se vám naopak zavěsí na krk a je na vás, abyste se sebezapřením dotáhli její mrtvou váhu až do cíle. Odměnou za tuhle námahu jsou vám nepříliš elegantně nastříhané sekvence z filmu. Zkrátka - můžete si vzít všechnu zábavnost co ve hře objevíte, sežmoulat do tvrdé kuličky a vrazit si ji do oka. Vůbec nic neucítíte.

Jiří Pavlovský









**[1] Bombardování Drážďan je nic proti tomu, co musíte provést tomu koníkovi. [2] Velký mravenec proti malému. [3] Déšť. Velmi zábavné. [4] Tma. Velmi zábavné.**

## Alternativy...

| | |
|---|---|
| *Crash Bandicoot 3* | 9/10 |
| *Spyro The Dragon* | 8/10 |
| *A Bug's Life* | 5/10 |

**VERDIKT**

| | | |
|---|---|---|
| ■ GRAFIKA: | **Pěkná, nijak výrazná, ale pěkná.** | 7 |
| ■ HRATELNOST: | **Záleží na tom, nakolik vás vzrušuje házení ovocem.** | 5 |
| ■ ŽIVOTNOST: | **Menší než u chlápka, kterému na šibenici otevřeli propadlo.** | 4 |

**Graficky příjemná nuda, vhodná pouze k uspávání dětí. Ale pozor, už by se vám taky mohlo stát, že by už se víckrát nemuseli probudit.**

**5** Z DESETI

UP TO 4 PLAYERS | MEMORY CARD COMPATIBLE

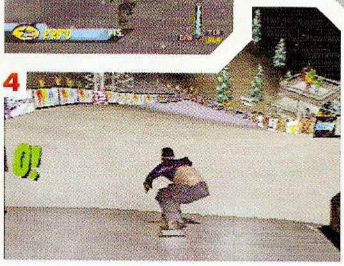
| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Radical | ■ DISTRIBUTOR: | SCEE |
| ■ DATUM VYDÁNÍ: | únor | ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: | žádné |
| | | ■ STYL: | závodní (snowboard) |

**[1] Není to až tak pohledné jako Cool Boarders 3, ale přesto grafika patří k těm povedenějším aspektům hry. [2] Pořádně to vokuř, kámo. [3] Snowboarďáci paří i v noci. [4-5] Animacím schází věrohodnost.**

1

2

3

4

5


# X Games Pro Boarders

## Jízda na sněhovém prkně, pokud na něm sedím a nohama se odstrkuji, mi přijde docela bezpečná.

Jenomže člověk nikdy neví. Ne že bych se bál. Nebezpečí je má druhá matka a ta první bůhvíkam se taky poděla. Ale i s tou nejlepší vůlí se občas prostě nedá svítit a člověk spadne a už mu něco je. Proto jsem vždy raději volil variantu „vsedě na zadku", ač to příliš velký estetický ani jiný dojem neudělalo. Proč o tom však vyprávím?

Existuje totiž i bezpečnější varianta provozu tohoto sportu. Stejně tak, jako můžete u televize provozovat fotbal nebo hokej, můžete si užít i na snowboardu. Problém je, že tento sport ještě není nijak zvlášť zažitý, a tudíž se na našich středněvěkých obrazovkách příliš neukazuje. Nezbývá tedy, než se spokojit s tím málem a hrát si ho na PlayStationech. První vlaštovky už vyletěly z hnízda a strhly s sebou docela slušnou lavinu, jejímž prozatimním chvostem je právě *X-Games Pro Boarders.*

Čistě žánrově se nejedná o nic jiného, než o hru na motivy snowboardingu. Můžete se, stejně jako ve všech podobných hrách, pokoušet o sjetí různých, více či méně akčních tras, což je ta méně sportovní stránka této hry, anebo se pokusit zaútočit bodovou hranici - po řádném rozjetí ukázat co nejsložitější akrobatický trik, který se většinou povede postupným zmáčknutím určitých čudlíků. Pokud nebudu brát v potaz můj osobní názor, a to že tato cesta simulace krás adrenalinového sportu je poněkud nešťastná, nelze než zůstat u názoru, že nikdo nic lepšího zatím nevymyslel. Mimo toho, že kromě U-rampy můžete jezdit i na stadionu, se žádné jiné rapidní změny, díky kterým by se prodloužila životnost či zajímavost téhle hry, neukázaly. Ono by se vlastně ani nic nestalo, jmenovat se tahle hra *Cool Boarders 4*. Je to produkt mánie, surfující na samém vrcholu vlny zájmu. Takových trendů už jsme byli svědky tolikrát, že už jsem línej vytahovat svojí třetí ruku z kalhot, abych to mohl spočítat na prstech.

Pokud vás to, co vám nabídla série *Cool Boarders* jen drápkem zaujalo, pak není nejmenšího důvodu si myslet, že vás *X-Games Pro Boarders* nakrknou a zklamou, případně v opačném pořadí. Je to totiž jistě kvalitně odvedená práce, a to jak programátorská a grafická, tak manažerská. Jen se hrozím té chvíle, až přijde opět do módy Jo-jo. Interaktivní verze této veskrze nesmysluplné zábavy by mi totiž mohla pořádně pocuchat nervy. L1 a R1. L1 a R1. L1 a R1. Druhou ruku. L2 a R2... Nebýt té akční jezdící části, dal bych tomu určitě o bodík míň, ale takhle to má šanci zaujmout i jiné případy než fandy prkna, takže solidních sedm.

Martin Lachtan Kalivoda

1

2


**[1] Trikové orgie na rozdělené obrazovce. [2] Frajerské gesto suverénního vítěze.**

### Alternativy...

| | |
|---|---|
| *Cool Boarders 2* | 8/10 |
| *Cool Boarders 3* | 8/10 |
| *X Games Pro Boaders* | 7/10 |
| *Chill* | 6/10 |
| *Phat Air* | 5/10 |

**VERDIKT**

| | | |
|---|---|---|
| ■ GRAFIKA: | **Minimalistický styl animace a prostředí: skvělý dojem.** | 8 |
| ■ HRATELNOST: | **Lehko se ovládne, ale i zprotiví.** | 6 |
| ■ ŽIVOTNOST: | **Taková trochu průměrná.** | 6 |

**Dobře využívá pohodový image této sportovní disciplíny, ale nepříliš náročná hratelnost ji sráží body. Tato hra postrádá dostatečnou hloubku, což je pro snowboardové hry jev obvyklý.**

**7** Z DESETI

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Magenta | ■ DISTRIBUTOR: | Psygnosis |
| ■ DATUM VYDÁNÍ: | únor | ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: | žádné |
| | | ■ STYL: | sportovní/akční |

UP TO 2 PLAYERS · D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

**[1] Tím laserovým paprskem jste mě, pane, urazil. Vyzývám vás na souboj. [2] Twisted Metal je tu v roli učitele. [3-5] Tak kdo vlastně hraje v *Eliminatoru* hlavní roli, já nebo bombastické exploze? OK, už mlčím.**











# Eliminator

Stejně jako móda i **herní design se vrací** v cyklech. V případě Eliminatora má však tato **spirála sestupnou tendenci...**

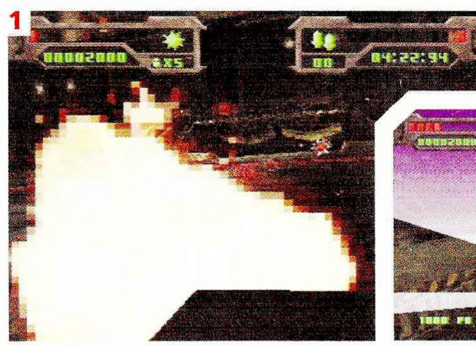
Máme to v merku. Teď už víme, proč si softwarové firmy myslí, že se současná hráčská generace chce bavit mnoha různými futuristickými sporty - je to proto, že vždycky žijí tak krátce. *Riot*, *Streak* a *Twisted Metal*... všechny tyto hry slibovaly odměnu za hranicemi nejdivočejší fantazie. Ale hlavní potíž byla v tom, že se nikomu nechtělo vydržet s nimi až do konce. Podobně je tomu i s budoucím světem hry *Eliminator*.

*Eliminator* je taková galerie střílení, explozí a blesků, kde pilotujete těžce ozbrojené vznášedlo. Filmečky zaplňují mezery v zápletce, ve které vystupujete jako zločinec (neprávem odsouzený, pochopitelně), který dostal šanci získat svobodu. V podstatě, pokud dokážete přežít tucty střeleckých soubojů, uniknout vozidlům střílejícím rakety a doletět k východu, pak jste volní. A - stejně jako ve filmu Running Man - všechno je přenášeno televizí. Tedy jakási perverzní zábava budoucnosti.

*Eliminator* spojuje prvky už zmíněné série *Twisted Metal* a vlastního výrobku Psygnosis, hry *Wipeout*. Lodě se tu mohou otáčet o sto osmdesát stupňů na fleku či proklouznout úzkými mezerami ve zdech. Chcete-li co nejvíce vytěžit z dech beroucího tempa hry *Eliminator*, musíte kolem sebe neustále střílet a likvidovat všechno, co vám stojí v cestě. Po vyčištění prostoru se otevře vchod do další oblasti. A tak to jde dál... Hlavní problém hry spočívá v tom, že se *Eliminator* tolik spoléhá na rychlost. Když se totiž po obrazovce pohybujete stylem závodní hry, není téměř možné při střílení přesně zamířit. Takže, co uděláte? Zpomalíte. Pak je ale všechno nějak málo akční.

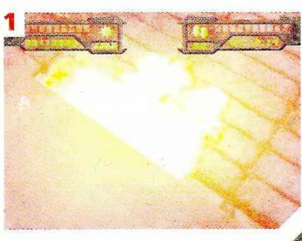
To že *Eliminator* nenabízí nic víc, než existující sporty budoucnosti, je samo o sobě potupné. Hratelnost je až příliš v kolejích žánru. Výsledkem je, že ze hry máte pocit sériového a tuctového výrobku. Z krátkodobého hlediska je zajímavá a při prvním hraní se vám při její rychlosti určitě rozšíří panenky. Ale základní nedostatky v hratelnosti způsobí, že by *Eliminator* vypadal zastarale, i kdyby byl vydán před rokem a půl. Alespoň bychom do dnešních dnů na něj už zapomněli.

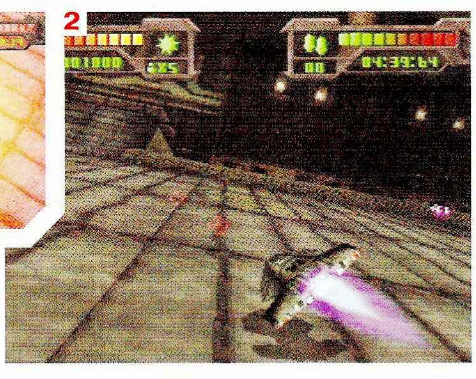
Steve Merrett





**[1] Zabil mě pixel! [2] Pozor na vektory, ty jsou také velice nebezpečné.**





**[1] Rudá záře nad Kladnem. [2] Budoucnost ve videohrách: všude samé šedé krabice, laserové zbraně a poletující vznášedla. Nuda.**

## Alternativy...

| | |
|---|---|
| *Wipeout 2097* | 9/10 |
| *Dodgem Arena* | 6/10 |
| *Streak* | 6/10 |
| *Dead Ball Zone* | 6/10 |
| *Eliminator* | 5/10 |

**VERDIKT**

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 12

| | | |
|---|---|---|
| ■ GRAFIKA: | Nehezká a nedodělaná, ale rychlá. | 6 |
| ■ HRATELNOST: | Málo uspokojivá, bez prvků oživení. | 5 |
| ■ ŽIVOTNOST: | Brzy tuto hru prokouknete. | 5 |

**Eliminator je v každém ohledu bez nápadu. Je to extrémně průměrná playstationová hra, která přináší málo novinek a ještě méně zábavy.**

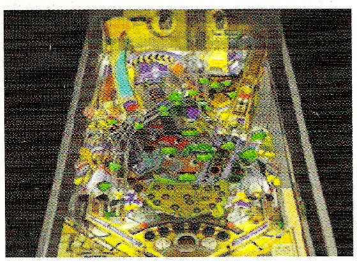
**5** Z DESETI

# Pro Pinball: Big Race USA

Výrobce: Cunning Develop
Distributor: Empire Interactive
Datum vydání: únor
Styl: pinball



Pokud patříte do té menšiny majitelů PlayStation, kteří se považují za zanícené fanoušky pinballů, pak byste měli zbystřit, v ostatních případech to pusťte z hlavy. *Big Race USA* je stejně jako další tituly v této řadě graficky naprosto detailní, totálně realistický stůl, jaký lze nalézt v hospodách a v hernách. Otázka ovšem je, proč za něj utrácet tolik peněz a místo toho nezajít někam mezi lidi, zahrát si pár her v reálu a ve finále si nedat pár drinků na dobrou noc?





**VERDIKT**

- GRAFIKA: **Excelentní, ostrá a detailní jako skutečnost. 7**
- HRATELNOST: **Realistická, ale to nestačí. 4**
- ŽIVOTNOST: **Velmi chabá. 2**

**3** Z DESETI

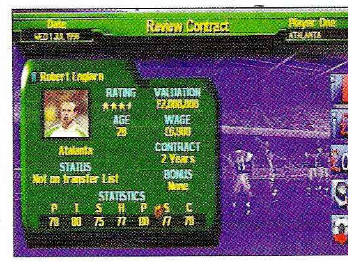
# Premier Manager '99

Výrobce: Gremlin
Distributor: Gremlin
Datum vydání: v prodeji
Styl: fotbalový manager

Výroční update gremlinovské série určené pro ty, kteří jsou zároveň fanoušky fotbalu a řediteli zeměkoule v jedné osobě, prohrává těsně svůj souboj s opožděným *Player Managerem 98-99* (PSM 11, 8/10). Ve srovnání s PC verzí je tato hra velice oholená, jelikož dvoumegová paměť PlayStationu prostě na takovéhle věci stavěná není. *Premier Manager '99* není žádný průšvih, ale fakt, že nepředstavuje žádné výrazné zlepšení proti loňské verzi, přeci jen trochu zaráží.







**VERDIKT**

- GRAFIKA: **Základní, engine Actua 2 hrozně zastarává. 6**
- HRATELNOST: **Připadáte si trochu jako v práci, ale jinak OK. 7**
- ŽIVOTNOST: **Jste-li fotbalový maniak, pak celý jeden rok. 7**

**7** Z DESETI

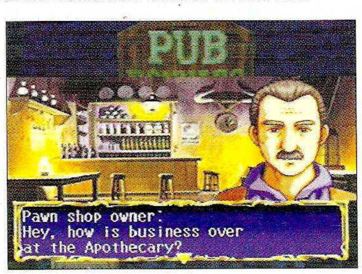
# Granstream Saga

Výrobce: Sony
Distributor: Sony
Datum vydání: únor
Styl: RPG



Dokonce i Japonci jsou schopni svůj národní herní žánr zneužít, když jde o to snadno přijít k penězům. *FFVII* jasně ukázala, že je možné skloubit nádherné a poctivé RPG s komerční úspěšností. *Granstream Saga* je jako vlk v rouše beráncím, tváří se jako další velká věc, ale je dost prázdná. Přesto jí tolerujeme, proč? Přes všechny nedostatky, hloupý příběh a iritující realtimeové souboje, nás tato hra z nějakého záhadného důvodu docela baví.




**VERDIKT**

- GRAFIKA: **Velmi příjemná a velmi trojrozměrná. 8**
- HRATELNOST: **Rušivá díky přemíře nekvalitních dialogů. 6**
- ŽIVOTNOST: **Odhadem 20 až 30 hodin čistého času. 7**

**7** Z DESETI

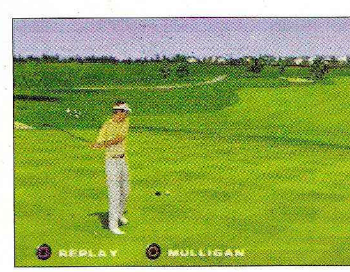
# Tiger Woods '99

Výrobce: EA Sports
Distributor: Electronic Arts
Datum vydání: v prodeji
Styl: golf

Arkádová hratelnost hry *Tiger Woods '99* je spíše na škodu. Jinak to mohla být vcelku příjemná, pohodová golfová hra. Dvojnásob škoda, že arkádové prvky se vyskytují pouze v playstationové verzi, vynikající varianta na PC zůstala ušetřena těchto nesmyslů. Zdá se, že EA Sports konverzi uspěchali a ve snaze přizpůsobit hru rodinné povaze naší konzoly tam nacpali komediální prvky, které se sem jednak nehodí a jednak nejsou ani komické či zábavné.






**VERDIKT**

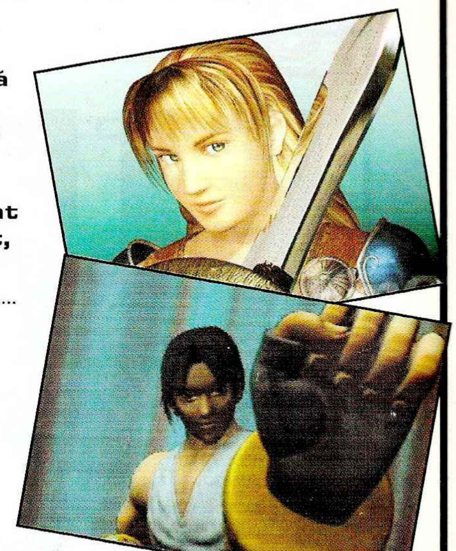
- GRAFIKA: **Barvitá scenérie, ale nepříliš detailní. 6**
- HRATELNOST: **Jednoduchá na naučení a vysoce uspokojivá 8**
- ŽIVOTNOST: **Příliš jednoduchá na to, aby vydržela dlouho. 5**

**6** Z DESETI

# ŠŤASTNÁ TŘINÁCTKA




**Únor se sešel s březnem a je tu opět zcela pravidelná možnost pro čtenáře PlayStation Magazínu vyhrát některou ze třinácti skvělých her, které jsou na této stránce k vidění. Stačí maličkost: přečíst si otázky, pečlivě zvážit správné odpovědi a napsané na korespondenčním lístku je zaslat v dané lhůtě na naši adresu. Pak už jen doufat, že budete mezi šťastnými vylosovanými...**



## O CO SE HRAJE?

9x oblíbená závodní rychlojízda jménem *NEED FOR SPEED III*

2x schovávačka odehrávající se ve starém Japonsku *TENCHU*

2x pohodová střílečka klasického formátu *APOCALYPSE*

## JAK SE ZÚČASNIT?

Řečeno výše. Ještě vás prosíme, abyste pro naši snadnější orientaci nezapomněli výhradně používat korespondenčních lístků a na tento lístek napsali heslo: „šťastná 13 - PSM 12". Také připomínáme, že naše adresa je už od Vánoc jiná, než bylo dříve zvykem (logický to důsledek stěhování), viz.tiráž.

Naše Adresa:

**PLAYSTATION MAGAZÍN**
**ŠANTROCHOVA 16**
**160 00 PRAHA 6**

Odpovědi pište výhradně na korespondenční lístek, který označte nadpisem: ŠŤASTNÁ 13/PSM 11.

## OTÁZKY

Minule jednoduchoučké, dnes již standardně náročné. Zde je pětice otázek, které mají tentokrát prověřit vaše znalosti. Dnes jsme se zaměřili na bojovky (bez zvláštního důvodu, jen tak z rozmaru), takže fanoušci žánru budou mít určitě výhodu:

1. **Přiřaďte postavu ke správné hře:**

**a) postavy:**
Sophitia
D Dark
Baek
Sofia
Arden Lyn
Mitsuko

**b) hry:**
*Tekken 2*
*Bloody Roar*
*Soul Blade*
*Star Wars: Masters of Teräs Käsi*
*Street Fighter Ex Plus Alpha*
*Toshinden 3*

2. Kdo jsou rodiče hlavní postavy hry *Tekken 3* Jina?
3. Která bojovka od firmy Hudson dovoluje svým postavám proměnu ve zvířata?
4. Která bojovka nemá podlahu?
5. Která postava z *Star Gladiatoru* při vítězství zařve: „I am a super hero?"

## UZÁVĚRKA

Měli byste stihnout odpovědět maximálně do 20. dubna.



TOP SECRET

# FIFA '99

**TAK DNES ZDE MÁME POSLEDNÍ A NEJLEPŠÍ FOTBALOVÝ TITUL VYDANÝ FIRMOU EA! V NAŠEM ČLÁNKU SE O NĚM DOZVÍTE SKORO VŠECHNO.**

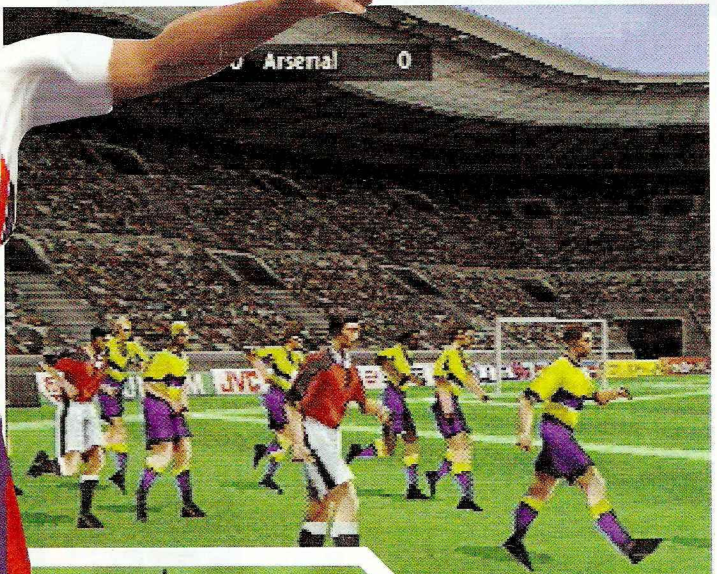


## FORMACE

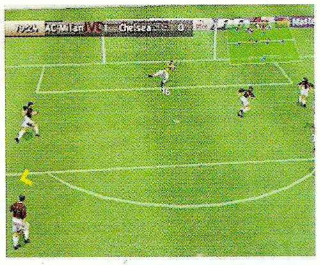
Správně rozestavět své mužstvo, to je polovina úspěchu. Jak jistě tušíte, hra vám nabízí několik možností volby, ovšem tyto často přinesou více škody než užitku. Ale nic se nebojte a chvíli zkoušejte, třeba vám některá z těch zvláštních variant bude vyhovovat. My doporučujeme zůstat u nějakého z klasických modelů: například 4-4-2 nebo 5-3-2 a tak podobně. Hrát se čtyřmi obránci v řadě může být dobré, ale každý jen trochu dobře vyslaný kolmý pas tento systém naprosto rozboří. Chcete-li tomu zabránit, můžete použít tzv. volbu Sweeper, což v podstatě znamená, že ten nejlepší obránce hraje libera. Toto sice v mnohém pomůže, ale rovnou můžete zapomenout na nějakou ofsajdovou past. Co se týče zálohy, je dobré rozestavit hráče do tvaru jakéhosi diamantu, tedy chcete-li zásobovat útočníky spoustou přesných pasů. Bohužel toto rozestavení již není tak užitečné pro pronikání po křídlech. Rozestavíte-li své záložníky do jedné řady, budete mít zase možnost velice rychle měnit styl hry, a to v jakémkoli okamžiku zápasu. Co se týče útoku, zde není třeba nějak složitě přemýšlet - prostě postavíte na hrot dva nejlepší.

## PRO ZAČÁTEČNÍKY

● Ti, kteří dosud nejsou obeznámeni s herním systémem *FIFA*, si především musí zvyknout na přeskakování z hráče na hráče při ovládání. Stisknete-li totiž tlačítko ⊗, okamžitě přeskočíte na hráče, který je právě nejblíže míči. Pozorně sledujte ukazatel míče, neboť ten vám naznačuje směr, jímž můžete míč vyslat. Jakmile zvládnete ovládání míče, uvidíte, že to je velice dobrá věc k oklamání protivníka, tak si dejte záležet a pořádně to natrénujte. Nejjednodušším a nejrychlejším způsobem, jak dostat míč přes pole, je řadou přihrávek. Na rozdíl od předchozích verzí hry zde máte možnost zpracovat si padající míč na prsou, a tak si jej ochránit před protihráči. Tato věc se ukazuje jako velice užitečná zejména









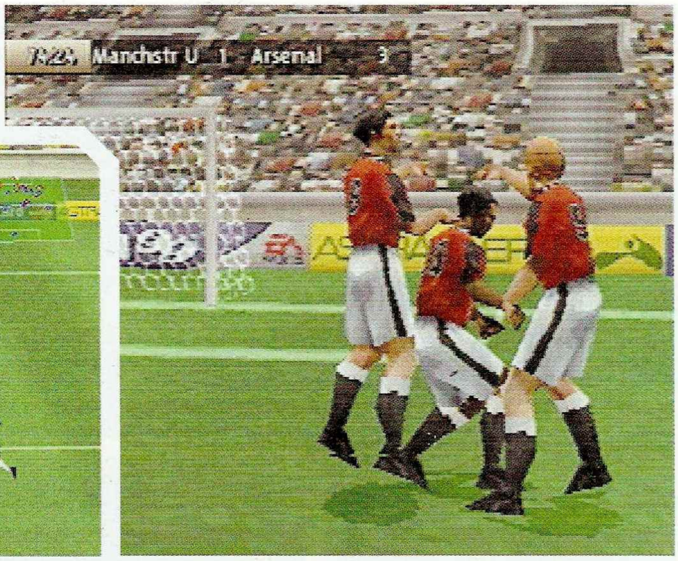


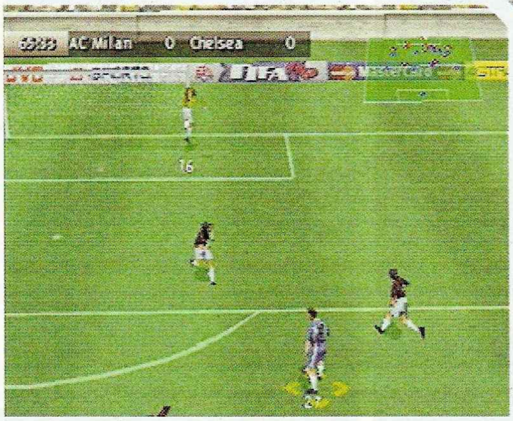




**Toto je možná nejhezčí fotbalová hra, kterou jsme kdy viděli. Uznejte, že pěkná a přehledná grafika může hodně dopomoci i hratelnosti.**

**Co nejvíce byste se měli pokoušet střílet z dálky, neboť to je jeden z nejjednodušších způsobů, jak skórovat. A skórování stojí za to - pak totiž můžete být svědky fakt uhozeného oslavování gólu. Možná vůbec nejpraštěnějšího v dějinách fotbalu. Víc k tomu není co dodat.**















tehdy, volíte-li taktiku dlouhých pasů. A nemyslete si, že tlačítko Sprint vám umožní předběhnout každého soupeře - i zde je potřeba taktiky. Nejlepší způsob, jak soupeře obejít, je se k němu přiblížit normální rychlostí, pak trochu změnit směr a těsně před ním stisknout dvakrát Sprint. Při takovémto postupu by vás neměl zastavit ani ten nejlépe načasovaný obranný zákrok.

## PRO STŘEDNĚ POKROČILÉ

● Především je třeba si zvyknout na to, že nakopnout míč dopředu není jediný způsob, jak vysunout útočníka. Velice efektivní jsou dlouhá přenesení hry přes šířku hřiště, navíc je velice snadno zvládnete. Při těchto „lobech" dokonale využijete celé řady zvláštních pohybů.

● Když si připravujete nějakou standardní situaci, nezapomeňte, že pohled kamery můžete změnit stisknutím L1. Právě díky této možnosti si můžete připravit mnohem větší množství zajímavých herních situací, přičemž k jejich zakončení můžete používat tak efektních záležitostí jako například rybiček.

● Snažte se pokud možno nekopat pasy těsně kolem branky, neboť brankáři jsou v této hře na skutečně skvělé úrovni. Namísto toho se snažte dostat do šestnáctky, pak se přihrává již lépe.

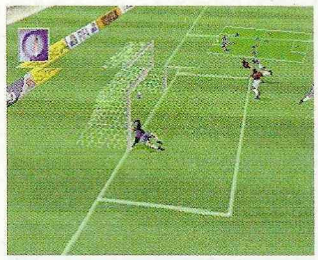
● Budete-li chtít hlavičkovat na branku, stiskněte ◎, když je míč ve vzduchu. Nebude-li hráč moci na míč dosáhnout normálně, zkusí hlavičkovat rybičkou.

● Chcete-li hlavičkou pouze přiťuknout spoluhráči, stiskněte ⊗, když je míč ve vzduchu (tlačítko podržte - pokud stisknete jen jednou, pouze se změní ovládání hráčů). Toto je tak trochu podceňovaná možnost, přitom může být velice užitečná, co se týče držení míče.

● Chcete-li spoluhráči přihrát na hlavičku nebo mu míč poslat na prsa, stiskněte ⊡ , když je míč ve vzduchu. Dvojitým stisknutím ◎ docílíte skutečně fantastických volejů. Ty mají největší šanci na úspěch, tedy co se týče skórování, jenomže vyžadují dostatek času a prostoru ka střelbě. Je zde vždy nebezpečí, že vám míč seberou protivníci snažící se ho odhlavičkovat nebo zpracovat na prsa. Když hráče postavíte zády k brance a dáte pokyn ke střelbě, pokusí se o střelu nůžkami.

● Dvojitým stisknutím tlačítka ⊗

## SCÓROVÁNÍ NA JISTOTU!



**Většina fotbalových her má svá „sladká" místa (sweet spots). To jsou místa, kde hráč skórujte v 95 procentech případů, přičemž nezáleží ani tak na jeho schopnostech. Nasledují nejefektivnější místa, která jsme objevili.**

METODA č.1

### ZÁZRAKY PO KŘÍDLECH

**Jedním z nejsnadnějších způsobů, jak skórovat v této hře, je zatáhnout míč po křídle až téměř k základní čáře (ovšem musíte mít tým jako např. Liverpool, tj. s dobrými křídelními útočníky), odtud odcentrovat do šestnáctky, pak stiskněte a podržte ◎ a pak se jen můžete dívat, jak míč plachtí do sítě.**

METODA č.2

### SKÓROVÁNÍ Z ROHU

**Na rozdíl od *ISS Pro '98* je zde skórování z rohů poměrně snadné. Namísto nakopnutí míče do přeplněného prostoru namiřte k bližší tyči (dvakrát stiskněte R2 a míč dostanete přímo na kopačku vašeho útočníka), pak stiskněte ◎ a útočník předvede takový malý zázrak a vy získáte gól.**

METODA č.3

### ZÚŽENÍ ÚHLU

**Tento systém funguje již od té doby, co se vůbec první *FIFA* objevila na Mega Drivu. K brance se musíte přiblížit prostorem, který není ovládán ani křídly, ani centry, a těsně předtím, než vniknete do šestnáctky, změňte směr a namiřte přímo k brance. Když se dostanete několik metrů do šestnáctky, nekompromisně vypalte a o další gól máte vystaráno. A dokonce i když se vám nepodaří skórovat, je velká šance, že získáte alespoň penaltu, neboť právě tuto oblast počítač bedlivě střeží.**

# TOP SECRET

## DESET TÝMŮ
PRO ZAČÁTEČNÍKY, POKROČILÉ A HODNĚ POKROČILÉ




**Abychom vám usnadnili výběr týmu dle vašich schopností, vybrali jsme zde 30 týmů a ty rozdělili do tří skupin, přičemž týmy jsou rozděleny podle přístupnosti pro jednotlivé kategorie. Ten, kdo je ve hraní této hry již hodně zkušený, by měl vybírat především z poslední skupiny, zatímco začátečníci by měli vybírat ze skupiny první. Vypadá to divně, ale funguje to.**

### ZAČÁTEČNÍCI

**Arsenal**
**AC Milán**
**Barcelona**
**Bayern Mnichov**
**Chelsea**
**Glasgow Rangers**
**Juventus Turín**
**Liverpool**
**Manchester United**
**Paris St Germain**

### PRO POKROČILÉ

**Girondins Bordeaux**
**Celtic Glasgow**
**Everton Liverpool**
**Leeds**
**Feyenord Rotterdam**
**Hamburg**
**Hansa Rostock**
**Sheffield Wednesday**
**West Ham United**
**Wimbledon**

### PRO NEJVÍCE POKROČILÉ

**Academica**
**Bari**
**Charlton**
**Empoli**
**Galatasaray Istanbul**
**Gothenburg**
**Leicester**
**Middlesborough**
**Nottingham Forest**
**Southampton**













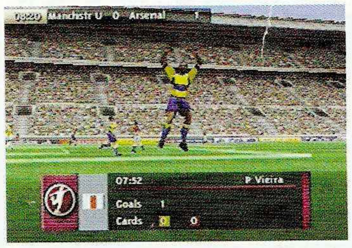


**Výběr týmů je skutečně fantastický, v hojné míře jsou zde zastoupeny i evropské klubové týmy. Zkuste si například Marseille proti Paris St Germain.**

nebo ○ můžete rovněž přihrávat na volej nebo přihrávat centrem.

## PROFESIONÁLNÍ TAKTIKA

● **Pas z křídla.** Tento tah můžete použít k rychlému breaku. Jakmile se křídelní obránce zmocní míče, stiskněte a držte tlačítka L2 + R2, zároveň stiskněte △. Nyní se




**A tady je ještě jeden tip - stisknete-li ✕, vyhnete se všem těm blbostem následujícím po vstřelení gólu.**

rozhlédněte po hráči s indikátorem nabíhajícím po křídle. Stáhněte se s míčem, abyste na sebe nalákali protihráče a pak spoluhráči stiskem tlačítka R1 pošlete dlouhý pas, než se dostane do ofsajdu.

● **Ofsajdová past.** Tu aktivujete podržením tlačítek L2 + R2 a stiskem ○. Pokud váš soupeř vysunul všechny své hráče dopředu a snaží se co nejvíce útočit, pak bude tato finta velice účinná. Nicméně při jejím používání je třeba mít na paměti, že CPU soupeři jsou celkem inteligentní, a jakmile váš úmysl prohlédnou, budou se snažit z této pasti dostat.

● **Režim zpětné přihrávky.** Můžete zde použít i přihrávku dozadu. Podržíte L2 + R2 a stisknete R1, čímž míč vrátíte dozadu a budete mít čas na přeskupení útočné formace.

A je zde ještě jedna finta nazvaná Offball - zde podržíte L2 + R2 a stisknete L1. Dosáhnete následujícího efektu: ovládáním přeskočíte na jiného hráče a řeknete si o přihrávku. Tato věc vyžaduje značného cviku, ale dokáže být velice účinná.



## TECHNICKÉ FINESY

● **Přehození soupeře.** To je skvělé místo kličky. Podržíte R2 a stisknete ○ - soupeře elegantně





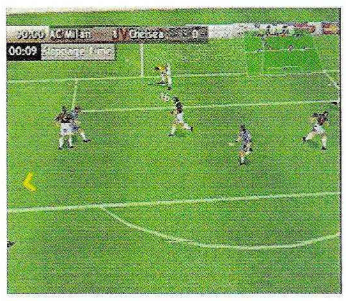






Nejvíce bitev se rozhoduje v záloze, proto je třeba tento prostor zahustit, co to jde.






přehodíte, přičemž míč vám přistane rovnou na noze.

● **Otočka o 360 stupňů.** Velice dobrá věc, jak si přikrýt míč tělem, získat čas a rozhlédnout se kolem: podržte L2 nebo R2 a stiskněte ◎ nebo jenom prostě dvakrát za sebou stiskněte L2 nebo R2. Taková otočka na hranici šestnáctky dokáže vytvořit velice dobrou příležitost ke skórování, ale pozor: jste zde zranitelní dobře mířenými skluzy ze strany.

● **Uhýbání do strany.** To je dobrá věc, hrajete-li proti hráči, který rád brání skluzem. Pomocí této finty mu totiž můžete uskočit s míčem do strany, takže vás úplně mine. Jsou dva způsoby, jak se skluzu vyhnout - buď jednou stiskněte L2 nebo R2 anebo podržte L2 nebo R2 a stiskněte ⊗.

● **Přeskočení skluzu soupeře.** Stiskněte L1. Budete-li pilně trénovat, podaří se vám přeskakovat i gólmana.

● **Oklamání soupeře.** Ve hře můžete používat mnoha lstí a klamavých pohybů. Podržíte-li tlačítka L2 nebo R2 a přitom budete používat D-Pad společně s tlačítkem pro sprint, hráči budou s míčem procházet mnohem pozorněji a při každé změně pohybu budou klamat tělem. Tyto klamavé náznaky pochopitelně přinutí soupeře ke skluzům nebo jiným obranným zákrokům ve špatném směru.

● **Překročení míče.** Stisknete-li L2 + R1, dosáhnete toho, že váš hráč překročí míč, při stisknutí R2 + R1 to samé udělá dvakrát. Je to celkem obtížné, ale řádně to dokáže rozhodit obranu.

● **Padněte a zakřičte faul.** Dohání-li vás soupeřova obrana k zoufalství, můžete se pokusit o nafilmování pádu (podržte L2 nebo R2 a stiskněte L1).

## DALŠÍ TRIKY

**Možná, že vám nepomohla žádná z našich rad v tomto článku. Zde je posledních pár tipů pro největší zoufalce:**

METODA č. 1

### UPADNUTÍ

**Po stisknutí L2 a L1 (nebo R2) se váš hráč skácí k zemi, jako kdyby ho sejmul odstřelovač. Jenom dávejte pozor, aby byl nablízku nějaký hráč soupeře. Jinak by to totiž mohlo vypadat hodně podezřele.**

METODA č. 2

### JAK SI ŘÍCI O VOLNÝ KOP

**Dostanete-li míč na křídlo, namiřte si to po hranici šestnáctky k brankové čáře, pak se vraťte zpět a po této ose běhejte tak dlouho, až vám nějaký obránce strčí do cesty nohu. Jakmile vás takto sejme, pak už stačí dobře si připravit přímý kop a gól je pomalu na světě.**

METODA č. 3

### PŘEHOĎTE JOYPADY A PŘEDSTÍREJTE, ŽE JSTE POČÍTAČ

**Navolte týmy tak, jak chcete, ale ovladače navolte opačně, aby jste hráli proti sobě. Nyní můžete hrát 20 minut a nechejte počítač nastřílet kolik gólů chcete. Když máte pocit, že jste si udělali dost velký náskok, přehoďte ovladače a hrajte normálně.**

METODA č. 4

### PŘERUŠENÍ HRY

**Když hra plyne nějak příliš hladce, je zde šikovný trik, jak lidskému soupeři hru narušit. Stačí několikrát stisknout tlačítko START, aby se objevilo menu. Pak stačí říci, že se pokoušíte najít co nejlepší set-up pro schopnosti vašich hráčů. Ale nezkoušejte to více než čtyřikrát, protože zneužívání může způsobit nadmutí lebky.**

TOP SECRET

**NĚKTEŘÍ TVRDÍ, ŽE JE TO NEJLEPŠÍ HRA VŠECH DOB. JINÍ TVRDÍ, ŽE JE TO „JEN" NEJLEPŠÍ PLAYSTATIONOVÁ HRA VŠECH DOB. VŠICHNI ŘÍKAJÍ, ŽE JE ÚŽASNÁ. TAK TO JE *METAL GEAR SOLID*, HRA, KTERÁ JE OBČAS ZÁLUDNÁ, TAKŽE JSME SI ŘEKLI, ŽE PÁR TIPŮ BY VÁM MOHLO PŘIJÍT VHOD.**

# METAL GEAR SOLID

## BOSSOVÉ

ŽÁDNÁ HRA TOHOTO TYPU BY NEBYLA ÚPLNÁ BEZ BOSSŮ. KAŽDÝ MÁ JEDINEČNÉ SCHOPNOSTI A MOŽNOSTI. TADY MÁTE MALÝ NÁVOD, JAK SE NEJLÉPE VYPOŘÁDAT S KAŽDÝM Z NICH.



BOSS JEDNA:

### REVOLVER OCELOT

OBTÍŽNOST: 6/10

Prvním bossem, který se objeví, je Revolver Ocelot a ten vám může pěkně zavařit. Musíte za ním běžet a střílet při každé sebemenší příležitosti. Tajemství jeho snadné porážky spočívá v tom, že podržíte ⓢ, čímž natáhnete zbraň a pak zmáčknete ⊗. To vám umožní při střelbě běžet, a tak můžete Ocelota skvěle pronásledovat. Poté co vystřelí šest kulek, musí si nabít, to je vždy bezva příležitost, abyste do něj našili trochu olova. Na prostranství se nachází spousta munice, ale nepokoušejte se sebrat tu, která se nacházejí blízko středu, případně buďte opatrní. Chybný pohyb a místo vyletí do vzduchu.



BOSS DVA:

### TANK

OBTÍŽNOST: 6/10

Při prvním dojmu si říkáte: „Jak můžu zlikvidovat tank?" Žádný strach. V tomto sektoru je asi nejobtížnější dostat se bossovi k tělu, jelikož vás neustále bombarduje granáty. Nejúčinnější taktikou je držet se levého útesu. Tam, na půl cesty k tanku, je hromada hlíny, která zastaví střely tanku. Až se vám podaří dostat blíž, nezůstávejte na jednom místě. Pokud jen na vteřinu zaváháte, tank vás přejede. Chcete-li ho zastavit, musíte na něm nahoře umístit dva granáty, které zlikvidují ostřelovače. Všude kolem se neustále objevují nové granáty, takže by vám tenhle boss neměl dělat větší potíže.



BOSS TŘI:

### NINJA

OBTÍŽNOST: 7/10

Když hru zkoušíte poprvé, začnete na něj určitě střílet, ale ukáže se, že on všechny vaše kulky vykryje mečem. Jak na něj? Odložte zbraně a bojujte s ním jeden na jednoho, muž proti muži. Jedině tak ho můžete dostat. Po chvíli zaktivuje svůj speciální oděv, nasaďte si své ochranné brýle a bušte a kopejte do něj dál, ale dávejte pozor na svůj ukazatel energie. Můžete také kdykoliv házet granáty Chaff, ale je lepší si je ušetřit do další části, kde se boss zákeřně točí kolem a rozdává neuvěřitelně silné rány. Použijte granáty a s jejich pomocí mu pěkně naložíte. Až vás vyzve, abyste předvedli něco lepšího, koukněte se jestli máte dost energie a vytáhněte na něj Fa-Mas. Několik ran ho porazí a on zmizí.



BOSS ČTYŘI:

### PSYCHO MANTIS

OBTÍŽNOST: 4/10

Nejdřív ze všeho použijte omračující granát a s jeho pomocí osvoboďte Meryl. A teď bude zapotřebí trochu rafinovanějšího myšlení. Psycho Mantis si vás očíhl v minulých soubojích a přečetl si vaši paměťovou kartu, takže je nemožné ho zasáhnou ať už zbraní nebo úderem - takže jak ho dostanete? Stále vám čte myšlenky a ví kam se chystáte vystřelit. No vlastně čte váš ovládací port, a proto jediné, co vy musíte udělat, abyste ho zmátli, je použít druhý ovládací port. Teď vám nemůže číst myšlenky a je nahraný. Nesundávejte si své ochranné brýle, a když začne používat telekinezi, lehněte si na zem. Čas od času oživí Meryl, takže mějte omračující granáty připravené.



BOSS PĚT:

### SNIPER WOLF

OBTÍŽNOST: 6/10

Když je Meryl postřelena, musíte najít Sniper Rifle. Vraťte se do zbrojnice B2 v hangáru tanků a tam ji v jedné z místností najdete. Pak jděte zpátky na místo, kde střelili Meryl, a zúčastněte se souboje ostřelovačů. Určitě si doplňte energii a PSG 1. Možná od Sniper Wolf dostanete několik zásahů, než se zorientujete, ale to je normální. Vezměte diazepam, abyste měli pevnou ruku, a pak zaměřujte. Až ji jednou zasáhnete, bude všechno mnohem lehčí. Jakmile se objeví, můžete ji střelit, než se zorientuje. Nenechejte se zlákat střílením krys, když je schovaná, protože se z ničeho nic může objevit na druhé straně věže.

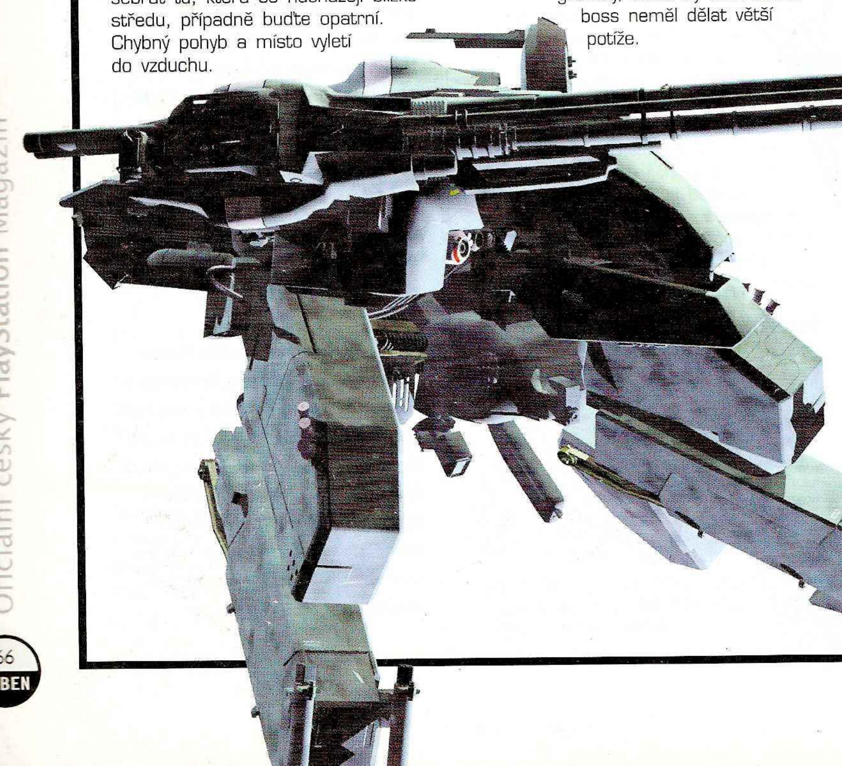


BOSS ŠEST:

### THE HIND D

OBTÍŽNOST: 7/10

Nejdřív se přesvědčte, jestli máte raketomet Stonger SAM. Teď si vezměte tuto výzbroj nebo, pokud ji ještě nemáte, alespoň doplňte energii a zaujměte pozici za stavbou uprostřed úrovně. Připravte si Stinger a počkejte na Hinda. Střílejte teprve, až ho jasně uvidíte. Dávejte si pozor, abyste se pokaždé včas schovali za budovu, protože bude střílet ze silného automatu pokaždé na místo, kde jste stáli, když jste ho zasáhli. Po



několika zásazích vypálí raketu. Vyběhněte směrem do obrazovky, co nejvíc to půjde, tak se vyhnete účinkům exploze. Tento postup opakujte, dokud nebude zničen.

BOSS SEDM:



## SNIPER WOLF II

OBTÍŽNOST: 3/10

Až se dostanete na Snowfield, budete se muset znovu utkat se Snipper Wolf. Tentokrát to však bude mnohem snazší. Můžete buď použít stejné ostřelovačské metody jako v prvním souboji, kdy použijete diazepam, aby jste měli pevnější ruku, a nebo můžete použít jednodušší a bezpečnější postup. To by znamenalo odebrat se do bezpečí pravého spodního rohu Snowfiel, pak vytáhnout svůj raketomet Nikita a střílet naváděné střely. Vystřelte jednu, pak ji navádějte kolem kopců a hromad sněhu a do zad Sniper Wolf! Ještě párkrát to celé zopakujte a bude poražena. Jednoduché, když víte, jak na to!

BOSS OSM:

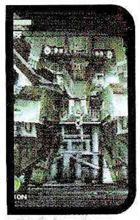


## VULCAN RAVEN

OBTÍŽNOST: 4/10

Tenhle boss má opravdu rozsáhlé zorné pole, ale naštěstí pro vás je tu spousta truhel, které mu brání ve výhledu. Existují dva způsoby, jak tohoto bosse zabít. Můžete se odebrat do úkrytu, střílet rakety Nikita a navádět mu je do zad (raketami musíte útočit zezadu, protože kdyby ji včas uviděl, sestřelil by ji). Pokud se vám tohle bude zdát příliš obtížné, schovejte se a připravte si pušku. Jakmile se za rohem objeví hlaveň jeho zbraně, vstřelte, zahoďte pušku a rychle prchejte. Tohle je nejrychlejší a zřejmě i nejbezpečnější způsob, jak to udělat, pokud dokážete dost rychle odhodit svou pušku.

BOSS DEVĚT:



## METAL GEAR REX

OBTÍŽNOST: 9/10

Zdaleka nejtěžší boss z celé hry. Skládá se ze dvou částí, ale obě vyžadují stejnou strategii. Vaším prvním úkolem je zneškodnit radar. Nejužitečnější zbraní je Stinger. Když se k Rexovi dostanete příliš blízko, použije lasery a automaty, aby si vás udržel od těla, a když se dostanete zase příliš daleko, bude střílet zaměřovací rakety. Způsob jak se tomu vyhnout je udržovat stále ve vzduchu přiměřenou koncentraci Chaffů. Kvůli nim se na vás rakety nemohou zaměřit, a pokud se stále pohybujete, jste za vodou. To tedy znamená, že se musíte vyzbrojit granáty Chaff, jeden vyhodit, uskočit, vzít Stingera, zamířit, vypálit, zahodit Stingera, uskočit, odjistit Chaff, hodit a tak dále. Je to poněkud komplikované, ale je to zároveň jediná metoda, jak porazit Metal Gear Rexe. Až se vám podaří zničit radar, budete muset celou proceduru opakovat, ale tentokrát se zaměříte na samotný kokpit. V pravém spodním rohu najdete příděl a opakovaně se objevující krabice s granáty a raketami Stinger.

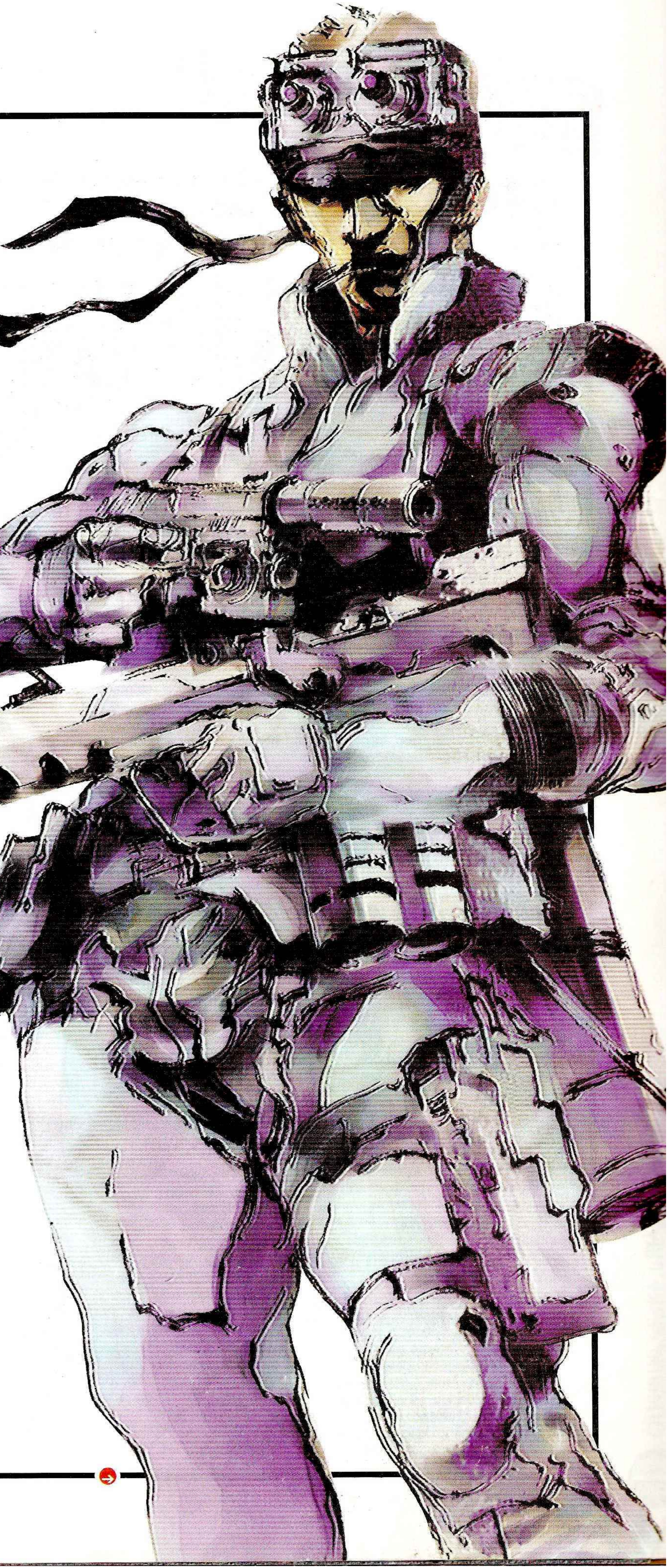
BOSS DESET:



## LIQUID SNAKE

OBTÍŽNOST: 7/10

Bitva s posledním bossem. Tady budete bojovat s úhlavním nepřítelem Liquid Snakema, a to na pěsti. Na vypořádání se s ním máte jen dvě a půl minuty, takže se do bitvy budete muset pustit pěkně svižně. Dávejte pozor, abyste byli dostatečně blízko, jinak byste ho nezasáhli všemi třemi údery svého komba. Po chvíli začne rozdávat dvojité údery, které sice opravdu bolí, ale vy ho stále ještě můžete složit svým trojitým úderem, pokud jste dost blízko. Až mu vyprchá všechna energie, musíte ho shodit kopnutím přes okraj, tak ho doděláte. Nepokoušejte se ho skopnout dřív, protože stejně jako vy se může i on chytit okraje a po čase se zase vyškrábat nahoru. Až ho konečně kopnete dolů, čeká vás ještě jedno velice snadné pronásledování. Musíte jen neustále střílet na Liquid Snakea z džípu. Po chvilce skončí tunel i hra. Pohoda.



# ÚROVNĚ

TOHLE NENÍ VYČERPÁVAJÍCÍ NÁVOD. VYBRALI JSME JEN ČÁSTI, KTERÉ JSME POVAŽOVALI ZA NEJZÁLUDNĚJŠÍ, A PRÁVĚ ZDE JSME JE POPSALI. SNAD SE VÁM TO BUDE HODIT.







SEKTOR 5 - B2

## ZBROJNICE

Tato úroveň sestává z jedné velké a šesti malých místností, třemi vysokými a třemi nízkými. Mluvme o nich jako o číslech 1-6, kdy horní místnost nalevo je jednička a spodní úplně napravo šestka.

Když se výtah zastaví, vydejte se přímo do místnosti čtyři, seberte granáty, pak přejděte do dvojky a vyzvedněte si C4. Teď si pozorně prohlédněte zdi u výtahu. Nejsou tak trochu odrolené? S pomocí C4 je odstřelte a seberte si prémie. To samé udělejte se zdí dole nalevo. Projděte touhle malou pasáží a odstřelte další zeď. V tomto novém průchodu jsou dvě zdi, které můžete zničit. Odstřelte horní zeď a vyšplhejte tam nahoru. Právě tady se setkáte s prvním bossem.



ČÁST 10:

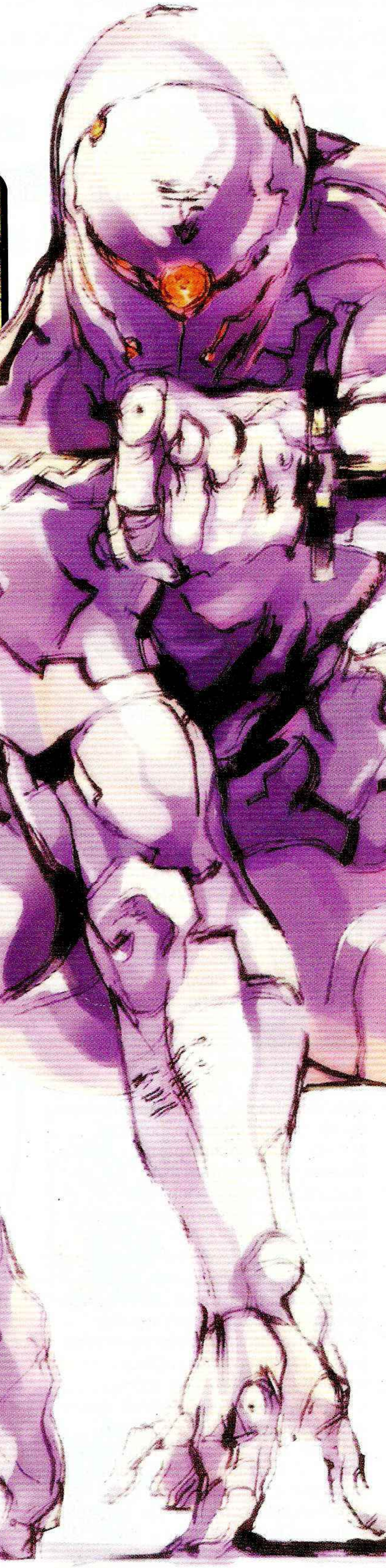
## BARÁK B2 A LABORATOŘ

Opusťte výtah, projděte dveřmi před vámi a do místnosti plné plynu. Okamžitě se zastavte, protože je tu do podlahy zavedená elektrika. Jediný způsob, jak se dostat skrz, je vystřelit raketu z Nikity a navést ji dolů průchodem, doleva, do další místnosti, nahoru a do poslední místnosti, aby vrazila do ovládacího panelu podlahy. Vnikněte do nejbližších dveří, které uvidíte a nasaďte si masku. Teď už se tu může procházet dle libosti.

ČÁST 11:

## BARÁK B1, DRUHÁ ČÁST

Vyjděte z výtahu a vstupte do velké kanceláře. Teď musíte zjistit, která je Meryl. Můžete používat svůj periskop a podívat se každému ze stráží na zadek, jestli s ním vrtí jako ženská. Nebo můžete každého strážného střelit a poslouchat, který bude vřeštět nejvyšším hlasem. Pokud nemáte čas čekat, Meryl je nalevo. Nechejte ji, aby vás poznala, a pak ji následujte do dámských šaten pro klíč PAL a otvírací kartu k úrovni 5.



ČÁST 13:

## PODZEMNÍ PRŮCHOD

Sniper Wolf střelí Meryl. Jděte zpátky do hangáru tanků a dolů do B2. Vejděte do místnosti jedna (nahoře vlevo), vezměte si PSG1, ale dejte pozor na infračervené paprsky, a pak se vraťte na místo, kde střelili Meryl. Pokračujte v cestě, vejděte do kanceláře v B1 v druhém domě, Nuke Building 1, a vyzvedněte lepenkovou krabici B.



ČÁST 14:

## MUČENÍ A VĚZENÍ

Zde jste mučeni. Všechno, co musíte udělat, abyste přežili, je tisknout ◎ tak rychle, jak to jen dokážete. Musíte

přežít čtyři kola mučení. Když si myslíte, že zemřete, musíte dříve, než se tak stane, zmáčknout SELECT, protože zde už není „continue". Upozorňujeme, že tato scéna rozhoduje o zakončení, které závisí na tom, jestli vydržíte nebo kapitulujete. I přes to, že vám říká, že pozná, když použijete automatický fire, nepozná nic a tak ho, pokud je vám k dispozici, můžete používat dle libosti.

Když hlídka usne, schovejte se pod postel, a až přijde, vylezte a pak ho zabijte. Pokud se vám to nepodaří, práskne Ninja dveřmi a setkáte se s ním potřetí, když jste uvnitř. Až se dostanete ven, jděte chodbou zpátky do mučírny a nezapomeňte sebrat velkou červenou krabici, která obsahuje váš veškerý majetek.



ČÁST 15:

### KOMUNIKAČNÍ VĚŽ A

Proběhněte chodbou a vejděte do dveří. Rozezní se alarm, a proto rychle seberte provaz a granáty a utíkejte jako o život. Vyběhněte nahoru po schodech a házejte přitom granáty, abyste odradili nepřátele, pokud se dostanou moc blízko. Pokud chcete, můžete zpomalit a pokládat za sebou miny Claymore. Je to dobrý způsob, jak si krýt záda před strážemi. Pokud však používáte tuto metodu, dávejte pozor, aby miny nebyly příliš blízko sebe, protože když pak vybouchne jedna, vezme s sebou i ostatní, a přijdou tak vniveč, což znamená, že vás bude zbytek stráží pronásledovat dál bez problémů. Nevšímejte si dveří, které uvidíte na půl cesty, zatím je nemůžete otevřít. Prostě utíkejte dál a házejte za sebe granáty. Až se dostanete nahoru, vyjděte ven a nahoru po schodech (nahoře vlevo). Jděte k satelitu a podívejte se na skvělou sekvenci. Až bude satelit zničen, připravte si provaz a jděte k okraji. Tady se spustí sekvence o slaňování. Bude vás kontaktovat plukovník a dá vám veškeré instrukce pro slaňování. Pozor na páru a kulky. Až se dotknete země, helikoptéra vás přestane sledovat. Tady můžete vyhodit do vzduchu dveře, ale zatím byste neměli chodit dovnitř. Měli byste si připravit PSG1 a vypořádat se s chlapíky, kteří na vás čekají na druhé straně mostu, na němž stojíte. Až zmizí, proběhněte cestou a vstupte do dveří. Můžete běžet dál, až se objeví Liquid ve svém Hindu! Tohle si dobře zapamatujte, nebo vás zastřelí.



ČÁST 17:

### BLAST FURNACE

Několika střelami Socom zlikvidujte první stráže a seberte nějaký amoniak. Pak běžte doprava a po delším ze dvou mostů. Až se dostanete ke zdi, vylezte na ni tak, že se na ni přimáčknete. Vyhněte se jeřábu, který tudy projíždí. Ještě jednou se vydejte po mostě pod schody. Nalevo najdete nějaký amoniak a příděl. Vydejte se dolů po mostě napravo a vejděte vchodem v jižní zdi. (Pokud již disponujete základní výzbrojí, tuto část vynechejte a vstupte do severních dveří v Blast Furnace). Utíkejte a vyhýbejte se páře. Až se dostanete ven, vezměte si základní výstroj a amoniak a vydejte se na cestu zpátky. Teď vejděte do velkých dveří v severní zdi (naproti vchodu, z něhož jste právě vylezli) a opusťte Blast Furnace.



ČÁST 19:

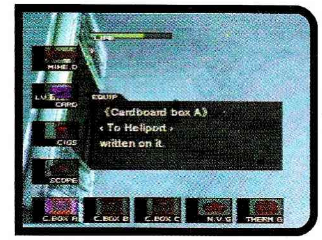
### PODZEMNÍ ZÁKLADNA

Jděte průchodem ven k REXovi, pak napravo, pak vyšplhejte na žebřík. Teď se otočte doleva, pak nahoru a vylezte na další žebřík. Vyšplhejte ještě po jednom a pak dolů druhou stranou. Projděte pasáží, cestou zabijte stráže a pak vyjděte po další sérii schodů. Po skončení sekvence se vraťte zpátky dolů na dno místnosti REX a přebroďte vodu. Pokuste se najít klíč PAL. Pokud se vám zdá, že to nepůjde, zastřelte všechny krysy, protože jedna z nich ho vzala. Pokud najdete bombu, dejte pozor a hned se jí zbavte, jinak vás zabije.

Až získáte klíč PAL, vraťte se zpátky do horní kontrolní místnosti. Mějte klíč PAL připravený, dojděte k laptopu nalevo a použijte ho. Jsou tu ještě dva laptopy, k nimž budete potřebovat klíč, ale pro ty potřebujete jinou barvu. Musíte jej nejdřív přebarvit na modro a pak na červeno, ne opačně. Abyste jej změnili namodro, vraťte se do Warehouse, kde jste bojovali s Vulcan Raven, a trochu se proběhněte kolem, dokud nezmodrá. Cestou zpátky k počítači se zkoušejte trefovat do vran na nákladním výtahu. (Dostanete vzkaz od plukovníka, že nejste placeni zato, abyste plašili ptáky). Až se vrátíte do kontrolní místnosti, použijte nově přeměněný klíč PAL do modrého laptopu. Část dvě dokončena.

Teď musíte klíč nažhavit, takže se vraťte do Blast Furnace. Až se tam dostanete, zase běhejte, dokud se nepřebarví na červeno. Vraťte se do kontrolní místnosti, než se klíč přebarví zase zpátky. Teď použijte červený klíč PAL na červený laptop. Spustí se sekvence, alarm a spousta plynu. Zavolejte Otacona na 141,12 a on vám otevře dveře. Teď místnost opusťte a utíkejte doprava. Tady se stkáte s Liquid Snakem. Popovídáte si o tom, jak jste pobral všechny dobré geny a on všechny špatné, a pak se musíte utkat s nejobtížněji zvládnutelným ze všech bossů ve hře: s Metal Gear Rexem!

## KRABIČKY SE HODÍ




DO KRABIC SE MŮŽETE SCHOVÁVAT,




POUŽÍVAT JE JAKO ZPŮSOB PŘEPRAVY,




NEBO NA UPOUTÁNÍ POZORNOSTI V PŘÍRODĚ.

**V *Metal Gear Solid* najdete tři druhy lepenkových krabic. Na první pohled budou možná vypadat neužitečně, ale mají dvě důležité funkce a k tomu ještě jednu trochu bizarní. Za prvé je můžete použít jako skvělou schovávačku. Uvnitř můžete vstát a chodit jako v nějakém kresleném seriálu. Strážci jsou pěkně hloupí a normálně vždycky pronesou: „To je jen krabice..." a půjdou pryč. Toto je velice užitečné v sektorech jako Nuke building B1, kde nesmíte používat žádné zbraně.**

**Za druhé je můžete použít jako zkratku. Každá krabice má na sobě napsanou adresu příjemce, a když vylezete na korbu náklaďáku, vlezete do krabice a počkáte, doručí vás na danou adresu.**

**Za třetí se krabice hodí v jeskyni. Když Meryl řekne: „Co se děje? Myslela jsem, že jsi se psy zadobře," schovejte se rychle v krabici. Přijde malý vlček, zvedne na vás nožičku a vy se pak budete cítit jako vlk, což vám dost ulehčí život, až se sem později vrátíte. Geniální!**

# UROB SI SÁM




ČERNÁ PROGRAMOVATELNÁ PLAYSTATION YAROZE DEBUTOVALA ÚSPĚŠNĚ V JAPONSKU A POTÉ V ROCE 1997 PŘIŠLA I NA EVROPSKÝ TRH. JE TO PŘÍSTROJ, S JEHOŽ POMOCÍ ZE [illegible] S MINIMÁLNÍMI [illegible] STATIONOVÉ HRY DLE [illegible] EBA JI PROPOJIT S PC ČI [illegible] ZÁKLADY PRO[illegible] C, NIC VÍC. [illegible] NA TOTO [illegible] TÉMA ZB[illegible]...

**OBSAH**

- ČERNÁ MULTI-FORMÁTOVÁ PLAYSTATION NET YAROZE
- DVA OVLADAČE
- JEDEN A/V TELEVIZNÍ KABEL
- JEDEN PROPOJOVACÍ KABEL
- CD S VÝVOJOVÝMI NÁSTROJI PRO PLAYSTATION
- VÝVOJOVÉ KNIHOVNY A UTILITY
- STANDARDNÍ KNIHOVNY PROGRAMOVACÍHO JAZYKA C
- KNIHOVNY MATEMATICKÝCH FUNKCÍ PRO PLAYSTATION
- UŽIVATELSKY JEDNODUCHÉ KNIHOVNY PRO 3D RENDEROVÁNÍ
- KNIHOVNY ROZHRANÍ PLAYSTAIONOVÝCH OVLADAČŮ
- SPECIÁLNÍ ZVUKOVÉ KNIHOVNY NET YAROZE
- UTILITY PRO KONVERZI GRAFICKÝCH FORMÁTŮ
- UTILITY PRO VYTVÁŘENÍ A KONVERZI 3D OBJEKTŮ
- PROGRAMOVACÍ NÁSTROJE
- R3000 C KOMPILÁTOR
- LINKER
- DEBUGGER
- BOOTOVACÍ CD PRO PLAYSTATION
- PŘÍSTUPOVÁ KARTA (bezpečnostní dongle)
- SÉRIOVÝ KABEL (na propojení PC nebo Maca s černou PlayStation)
- DOKUMENTACE (tři manuály)
- PŘÍRUČKA PRO ZAČÁTEČNÍKY
- UŽIVATELSKÁ PŘÍRUČKA
- REJSTŘÍK KNIHOVEN
- PŘÍSTUP NA WEBOVOU STRÁNKU ČLENŮ NET YAROZE

## CO JE V KRABICI?

**„Já bych to uměl udělat líp!" zní často z úst nevalnou úrovní hry rozčíleného hráče. Net Yaroze má na to přímočarou odpověď: „Tak proč si to teda neudělal?"**

Za novou, sníženou cenu 229 liber získají nyní členové klubu Net Yaroze balíček obsahující položky vypsané v tabulce napravo. K tomu ještě potřebujete PC s minimálním vybavením - 486 DX2, 66MHz s jedním volným sériovým portem a 4Mb RAM (doporučuje se ovšem silnější stroj) - nebo Apple Mac (nějaké solidní PowerPC).

Další doplňky už závisí na uživateli. Net Yaroze může zobrazovat signály v normách PAL a NTSC, takže případně lze zvážit koupi nové televize. Pokud byste chtěli obraz lepší kvality, vyměňte AV kabely za lepší s konektory SCART nebo S-Video. A konečně Sony za 90 liber nabízí i výborný systém *ColdWarrior*. Pokud byste to s vytvářením her pomocí Yaroze mysleli vážně, radíme vám zvážit jeho koupi.

## ZEPTEJTE SE EXPERTA

**Dali jsme balíček Net Yaroze Adu Millerovi, programátorovi s dvacetiletými zkušenostmi, a požádali ho, aby jej prozkoumal. Zde jsou jeho postřehy:**

**Čtvrtek:** Konečně dorazila moje nová hračka. Je matně černá a pohlcuje světlo - trochu jako Hvězda Smrti z prvního dílu Star Wars, ale je mnohem víc sexy. Už zapojování je krok za krokem takový malý flirt. Pak je připraven testovací program, takže předtím, než se pokusíte napsat nějakou hru, snadno zjistíte, jestli celý systém funguje tak, jak má. Balíček *CodeWarrior* vypadá jako macovská aplikace a zdá se, že funguje dobře. Obsahuje také program na stahování dokončených programů na Yaroze.

**Pátek:** Po spuštění testovacího programu zvaného *Check*, se na obrazovce objeví skákající míče. Pomocí ovladače můžete měnit jejich množství. To sice není nijak zábavné, ale po otevření *CodeWarrioru* se ukáže, že to je jen pár řádků programového kódu.

**Sobota:** Je čas napsat nějaký opravdový herní kód. Vezmeme *Checka* a předěláme ho do skutečné hry. Programový kód dema *Check* je poněkud zmatečný, takže abych mohl použít některé jeho části, potřebuje nejdříve trochu upravit. Ukáže se, že i když *CodeWarrior* umí zkompilovat C++, což je pokročilejší verze jazyka C, na Yaroze to neběhá. Je to škoda, ale není to konec světa. Nastal čas oprášit manuály starého Céčka.

Programový kód musí být nejprve stažen na Yaroze a pak se teprve můžu pustit do testování. Jinými slovy, nutí mě to promýšlet do všech detailů, co jsem udělal, a až teprve pak se pouštím do anabáze se stahováním. Je jasné, že stahování celé hry za pomoci sériového kabelu na Yaroze by trvalo pěkně dlouho. V Sony na to naštěstí mysleli a velkou část kódu Yaroze uložili na speciální CD, a minimalizovali tak čas stahování. Yaroze má debugger, takže můžete sledovat běh programu a co je na něm špatně.

**Neděle:** Návštěva playstationové webové stránky http://www.playstation-europe.com/home/games/gm_links.html, což je spojení na stránku Net Yaroze. Pokud jste vyzbrojeni heslem, máte přístup k posledním novinkám, stejně jako na informační stránku a k odkazům na jiné webové stránky. A můžete si tu také zahrát a vyzkoušet spoustu her Yaroze.

**Pondělí:** Po pár hodinách práce jsem skoro dokončil fungující hru podobnou *Breakoutu*. Sestavování her Sony udělali tak, aby to bylo co nejjednodušší. Jediné, co vám tahle souprava neposkytuje, jsou lepší nástroje na vytváření grafiky a zvuků. Abyste hře přidali na životě, musíte použít jiné aplikace, jako *3D Studio*. Sony neposkytuje dostatek nástrojů na konverzi grafických a zvukových formátů na formáty PlayStation. Nad svým *Breakoutem* budu muset ještě strávit nějaký ten čas, abych dodělal takovou tu profesionální konečnou úpravu.

**Shrnutí:** Stojí to za to? Pokud nemáte ještě obyčejnou PlayStation a zajímáte se o programování her, je těch 229 liber, které Yaroze stojí, jako nic. Je dražší než normální PlayStation, ale těch 130 liber navíc je nesrovnatelné s tím, co utratíte, pokud si budete chtít vybavit PCčko tak, abyste mohli vytvářet hry po Windows. Také byste určitě měli zvážit investici do *CodeWarrioru*, který vám hodně usnadní život. Knihovna Net Yaroze je pro začátky s psaním her mnohem přístupnější než technologie DirectX od Microsoftu a jako prémii získáte možnost zahrát si importované japonské a americké tituly.

Pokud se vám podaří na základě zkušeností s Yaroze najít si práci v herním průmyslu, celá investice se vám v novém zaměstnání vyplatí ještě před první přestávkou na kávu.

# VYSOKÁ ŠKOLA PSX




**vypsala krátký kurs Yaroze. Zájem byl tak velký, že se rozhodli udělat ještě jeden kurs navíc, aby uspokojili poptávku. V samotné Velké Británii je asi 12 škol, které nabízely (a budou nabízet) lekce Yaroze a jejich počet se pravděpodobně ještě rozroste.**

Ještě o krok dál šli na University of Abertay v Dundee. Díky podpoře Sony teď mohou studenti navštěvující jejich počítačové kursy - třeba bakalářský obor Počítačové hry v kombinaci s japonštinou - těžit z výhod speciální laboratoře Net Yaroze.

Možná byste měli zájem se do takového kursu přihlásit. Tady je stručný výpis univerzit, které je v Británii poskytují. Pokud projeví zájem hodně lidí, jsou podle toho ochotni kursy rozšířit, popřípadě vypsat další. Poplatky jsou různé a možnosti pro zahraniční studenty či termíny také. Vážnému zájemci tedy doporučujeme, aby se obrátil na některou z uvedených přímo (na kontakt se lze informovat na British Council v Praze na Národní třídě, tel: 21 99 11 11).

- **University of West of England**, Bristol
- **Bournemouth University**, Bournemouth
- **Derby University**, Derby
- **St Helens College**, Merseyside
- **Southampton University**, Southampton
- **University of Plymouth**, Plymouth
- **Liverpool John Moores**, Liverpool
- **Grimsby College**, Grimsby
- **University of Lincolnshire and Humberside**, Hull
- **Middlesex University**, Londýn

Na podrobnosti a kontakty k vypisovaným kurzům Yaroze se lze také podívat se na webovou stránku Yaroze *www.csee.sony.co.uk*.




**Webová stránka Yaroze obsahuje spoustu užitečných tipů a her ke stáhnutí.**



Která fotbalová hra v poslední době přivodila týmu PSM záchvaty rozkoše a podle spolehlivého zdroje se pravidelně hraje v kancelářích Sony Europe? *FIFA '99*? Ne. *Actua Soccer 3*? Ani náhodou. *ISS '98*? Jste vedle!

Odpověď? *Total Soccer*, hra pro Yaroze naprogramovaná Charlesem Chapmanem.

Yaroze se v Evropě objevila v roce 1997, po úspěšném debutu v Japonsku. Je označována jako „programovatelná PlayStation", namísto tradiční šedivé má luxusní černou barvu a dala ambicióznějším fanouškům možnost vytvářet si vlastní playstationové hry. Když ji propojíte s jakýmkoliv PC nebo Macem, může se doslova kdokoliv, kdo má trochu zkušeností s programovacím jazykem, pustit se systémem do křížku. S přiloženým softwarem, speciálními knihovnami a nezbytnými kabely, které patří k standardnímu balíčku, je to docela levná cesta do světa programování her.

Pokud o programování her nevíte ani ň, Yaroze z vás přes noc špičkového tvůrce neudělá. Ale máte-li alespoň základní znalosti o tajemném umění programování a chcete se učit, úspěchy budou překvapivé. „Programování mě zajímalo asi od 15 let a mým prvním vážným pokusem o hru s použitím jazyka C byl *Blitter Boy*", říká Chris Chadwick. „Před tím jsem se hodně snažil programovat v BASICu.Yaroze mi hodně pomohla naučit se C a *Blitter Boy* je výsledek."

Jako první pokus o vytvoření hry za pomoci PlayStation a programovacího jazyka C měl *Blitter Boy* neuvěřitelně velký úspěch. Chris se stal vítězem v soutěži o Nejlepší hru Yaroze a Nejlepší hru celkově na vyhlašování cen pro nejlepší nové tvůrce her UK ve Skotsku. Je také pochopitelně vítězem 1. výroční soutěže Yaroze. Černé PlayStation dnes může poděkovat za zaměstnání na místě programátora na plný úvazek. „Po vyhlášení cen zmínil kdosi z SCEE moje jméno před lidmi ze společnosti Eight Wonder. Lidé z Eight Wonder zrovna hledali nového programátora, a tak mi krátce po mém návratu domů zavolali. Zašel jsem k nim na pohovor a tu práci jsem dostal."

Zvládnout jazyk C není tak obtížné, jak to možná zní. Laikovi může zdánlivě složitý a téměř nesrozumitelný seznam povelů připadat stejně neproniknutelný jako báseň nějakého avantgardního literáta. Ovšem je to jeden z nejběžnější používaných programovacích jazyků vůbec. Pokud plánujete kariéru v oblasti programování, je jazyk C naprosto nezbytný.

Naštěstí existuje spousta, spousta knih a časopisů, které vám mohou pomoci. Navíc se nabízí různé kursy (nejen ty zmíněné zde, ale i v Česku). Na druhé straně, pokud už máte o principech C nějaké povědomí a potřebujete jen nějak začít, je tu vždycky internet.

## VÝHODY SÍTĚ

Jednou z hlavních vlastností Net Yaroze je zavedení služeb horké linky, kterou provozuje Sony. S pomocí modemu a po poradě s poskytovatelem internetových služeb se mohou majitelé Yaroze spojit s ostatními programátory, získat technickou podporu, a dokonce se i inspirovat a získávat rady z dalších vnějších zdrojů. Sony jsou na tuto „klubovou" atmosféru a ochotu svých členů pomoci svým vrstevníkům právem hrdí.

„Existuje tu takzvaná newsgroup, která nabízí a poskytuje rady ke všem možným problémům, které se vám mohou naskytnout," říká Chris Chadwick. „Když máte s něčím problémy, pošlete do newsgroupu zprávu, někdo si ji vyzvedne a pomůže vám." PSM se dozvěděl, že majitelé Yaroze si přes internet dávají osobní schůzky, aby si poklábosili o programování a vytváření her. Existence tohoto kamarádského síťového bratrstva má abnormální potenciál. Mnohé hry Yaroze jsou převážně výtvory jednotlivců, ale možnosti takové přátelské síťové spolupráce jsou obrovské. Například není těžké představit si designéra z Rakouska, programátora z Austrálie a hudebníka třeba z Moravy, kteří společně vytvářejí hru.

Členové Yaroze, kteří vytvořili demo nebo celou hru, mohou svůj výtvor pustit do internetu, aby se na něj mohli ostatní podívat. Tak vzniká hodnotný proces výměny informací a zkušeností. Pokud se vaše hra lidem líbí, získáte místo na výsluní. Pokud ne, dozvíte se, že to chce ještě trochu práce. Taková zpětná vazba je bezesporu užitečná, praktická a poučná.

## PROGAMÁTOŘI

„Donedávna jsem pracoval pro místní společnost zabývající se komerčními aplikacemi pro Windows," říká tvůrce *Psychonu*, Ben James. „A upřímně řečeno mě to pěkně nudilo, chci psát videohry. V únoru 1998 jsem na CD *Official PlayStation Magazine* našel inzerát na novou Net Yaroze. A tak jsem si v březnu opatřil vlastní černou PlayStation a hrát si s ní, až jsem napsal svojí 3D hru. Udivilo mě, jak to šlo snadno, díky tomu, že za mě spoustu těžké práce udělal PS hardware. Během pouhých čtyř měsíců jsem dokázal vytvořit tři různé hry."

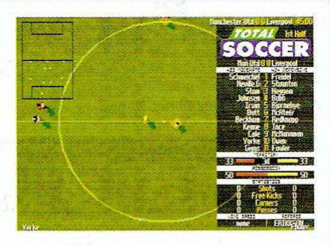
**POKUD O PROGRAMOVÁNÍ NEVÍTE ZHOLA NIC, PAK Z VÁS YAROZE PŘES NOC ŠPIČKOVÉHO TVŮRCE HER NEUDĚLÁ.**

Yaroze je sice skvělým vybavením, ale abyste z ní dostali i skvělý výkon, potřebujete špetku talentu. Je jasné, že hru vytváří programátor, nikoliv hardware. Na celém světě je teď asi 9000 členů Yaroze. Kvalita her, které vytvářejí, stále udivuje.

Mnohé hry na Yaroze jsou inspirovány legendárními tituly, které vyšly na platformách Spectrum nebo Amiga. Charles Chapman k tomu říká: „To byl jeden z důvodů, proč jsem se pustil do *Total Socceru* pro PlayStation. Strašně se

# SÍŇ SLÁVY YAROZE

TADY JE NĚKOLIK PŘÍKLADŮ HER, KTERÉ JIŽ BYLY S POMOCÍ YAROZE PLAYSTATION VYTVOŘENY. NA CD PRO TENTO MĚSÍC NAJDETE PLNÉ HRATELNÉ VERZE VŠECH 14. ZAHRAJTE SI JE A UŽIJTE. PAK JEŠTĚ JEDNOU A JEŠTĚ JEDNOU.




CHARLES CHAPMAN

## TOTAL SOCCER

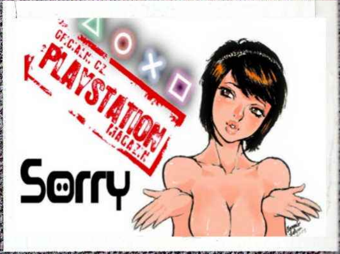
**Největší favorit v redakci PSM. Je to spojení *Kick Offu* a *Sensible Soccer* ze starých časů Amigy. Je rychlý. Je příšerně hratelný. Milujeme ho!**



CHRIS CHADWICK

## BLITTER BOY

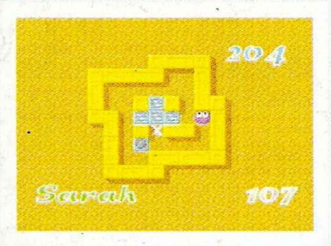
***Blitter Boy* shrábl příliš mnoho poct na to, abychom je tu mohli vyjmenovat. A byl k tomu dobrý důvod - je to skvělá střílečka. Co takhle pokračování, Chrisi?**




GERHARD RITTENHOFER

## MAH JONGG

**Šíleně návyková a jednoduchá reprezentantka populární videoherní zábavy. Byla naprogramována za pouhých deset dní.**




R FRED WILLIAMS

## PUSHY 2

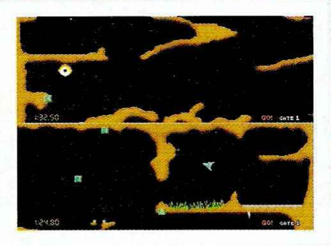
**Je to na pravidla prostá logická hra s designem inspirujícím se starou školou. Jinak je drsně těžká. Zkuste to. Zaručeně vás zaujme.**



BEN JAMES

## PSYCHON

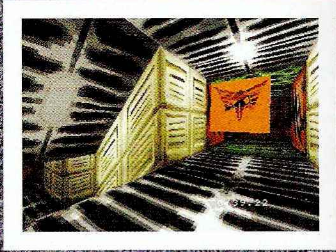
**Je inspirovaný, jak říká Ben, starou hrou *Alien Breed* od Team 17. Jde o bludiště se zbraněmi a spoustou objektů určených k likvidaci.**



JAMES SHAUGNESSY

## GRAVITATION

**Trocha křížení žánrů. Zabrala kombinace klasické *Thrust* se závodní hrou? My si myslíme, že ano. Zahrajte a posuďte sami.**



STUART ASHLEY

## CLONE

**Něco jako *Doom* s texturami z filmu Vetřelec. *Clone* je zjednodušená (ale hratelná) oslava této klasiky. Ječení monster nás budí ze spaní.**



RICHARD SMITHIES

## HOVER CAR RACING

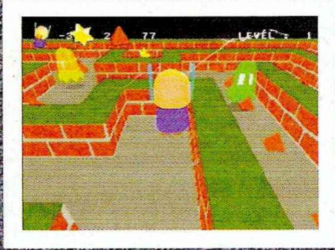
**Vypadá hodně zastarale, ale hratelností se *Hover Car Racing* vyrovnává několika oficiálním závodním hrám. Přesto dáváme přednost *Circuit Breakers*.**




RITTENHOFER, M TUCMANDI

## ROCKS 'N' GEMS

**Je to *Boulder Dash* na PlayStaion. Pokud si kdy nějaká hra zasloužila update, pak je to *Boulder Dash*. A tohle se vážně skvěle povedlo.**




LARS BARSTAD

## THE INCREDIBLE CONEMAN

**Další inkarnace evergreenu jménem *Pac Man*. Tentokrát je to plně otočné 3D. Škoda jenom té hrozné hudby.**



TEAM FATAL

## TERRA INCOGNITA

**Skvělý příklad toho, jak může vést týmová spolupráce k vytvoření téměř komerčního titulu na Yaroze. Fakt lahůdková adventura.**

# Devil Dice

■ DISTRIBUTOR: SCEE
■ STYL: 3D logická
■ PROGRAM: hratelné demo



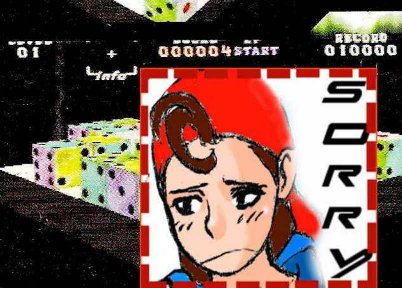
Tušili jsme, že puzzle hry jsou vynálezem ďáblovým. Tato dávka šílenství, kterou na nás seslala firma Sony, tuto naši domněnku plně potvrzuje. Základem celé hry je dobře známý nápad s rovnáním kostek do řady, která, je-li kompletní, posléze zmizí. Šesti stranou kostkou zde otáčí takový malý ďáblík a vaším úkolem je dát do řady kostky tak, aby horní stěnou pasovaly ke kostkám uspořádaným ve vertikální nebo horizontální řadě. V praxi to je značně obtížné, neboť se vám asi nebude jen tak dařit kostkami hýbat. Navíc ta, která má navrchu jedničku, může být posunuta pouze ze strany tak, že bude vytlačena jinou kostkou. Nebo necháte jednu kostku zmizet a najednou zjistíte, že se nemůžete odlepit od země a musíte tak čekat, až nějaká kostka zase vystoupí z povrchu.

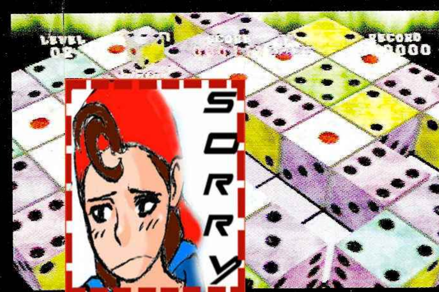
■ Ovládání

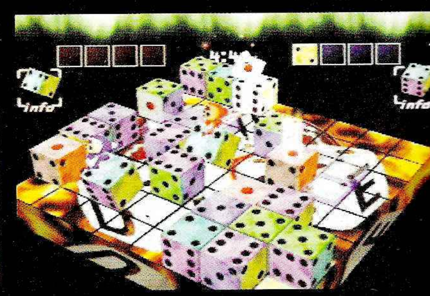
D-Pad Pohyb kostkou
L1/R2 změna pohledu (pouze v režimu Puzzle)

■ Další rysy
V úplné verzi této hry může hrát až pět hráčů najednou v režimu War mode, nebo dva hráči jeden proti druhému v režimu Battle mode. A je to síla.

■ Další informace
*Devil Dice* získala vůbec ne špatné hodnocení 7/10 a byla označena za „pravou hru pro skutečné logické nadšence."







**Bůh nehraje v kostky, řekl Einstein. Ďábel ovšem, jak vidno, hraje rád a vášnivě.**



# Cool Boa... 3

■ DISTRIBUTOR: SC...
■ STYL: závodní (snowboa...
■ PROGRAM: hratelné de...

Když firma Sony svěřila svůj vysok... horský hit nové firmě 989 Studio... mnozí si nebyli jisti, zda přízniv... prudkých svahů nebudou zklamáni. A byla zde ještě jedna otázka - jak mnoho pokračování této hry lze vůbec udělat? Naštěstí tento třetí díl volí trochu rozdílný přístup než díly předchozí a nutno dodat, že obsahuje rozhodně více legrace a grafické dokonalosti. Tak například sjezd je zde mnohem zrádnější, neboť na trati čekají některé nástrahy - jsou zde stromy, skoky, skály a také ledové plotny. Možná, že vám ovládání přijde zprvu tak trochu složité, ale budete-li mu věnovat trochu času (a navrhujeme hrát s analogovým ovladačem - skvěle si to budete moci vychutnat), jistě si vás šílený rytmus alpských svahů brzy získá. V tomto demu si budete moci vyzkoušet skvěle graficky udělanou sjez... jednu celou trať.

...owboardem
...rat
...oprava
...zice
L2 zpomalení

■ Další rysy
Plná verze hry má nějakých 30 naprosto skvělých tratí, které jsou umístěny do pěti pohoří. Je zde 23 snowboardů, 20 snowboardistů a mnoho rozmanitých disciplín.

■ Další informace
*Cool Boarders 3* jsme recenzovali v PSM 9 s výsledkem 8/10 a komplimentem „vynikající." Nelze než vřele doporučit.





**Když ze skateboardů sundáte kolečka, budou vám jezdit po sněhu. Opravdu, nevymýšlíme si.**

# Max Power Racing

- DISTRIBUTOR: **Infogames**
- STYL: **závodní arkáda**
- PROGRAM: **hratelné demo**

Tak trochu podceňovaný titul *Total Drivin': Max Power Racing* v sobě slučuje prvky arkády a simulátoru, přičemž výsledkem je rozmanitá hra skýtající mnoho z rozkoší rychlé jízdy. Jedinečnou vlastností této hry je, že v pozdějších úrovních se vám riskování může pěkně vymstít - tak například spadnete-li z mostu, končíte. Na našem demu jsou podobné přestupky trestány pouze časovým antibonusem. Okruh, který na vás zde čeká, je situován do americké pouště.




■ Ovládání

- ←,→ **volant**
- ⊗ **plyn**
- ⊡ **brzda**
- ◎ **ruční brzda**
- SELECT **změna pohledu**

■ Další rysy

Plná hra má 30 okruhů rozmístěných do deseti zemí celého světa. Můžete si zde vyzkoušet kolem 25 vozů, od Renaulta Clio až po velice výkonný speciál Max Power.

■ Další informace

Na tento poslední produkt firmy Infogames házíme špínu v minulém čísle PSM. Ale nebylo to zas tak hrozné, bodové hodnocení dosáhlo úrovně 7/10...







**Vezměte špetku *Gran Turisma*, přidejte arkádovou přísadu a celé zamíchejte do těsta. Nechejte vykynout a pečené podávejte jako specialitu *Max Power*.**

# V-2000

- DISTRIBUTOR: **Grolier**
- STYL: **strategická střílečka**
- PROGRAM: **hratelné demo**

Možná znáte některé lidi, kteří dokáží celé hodiny do nebes vynášet *Virus*, hru, která je jakousi poctou legendě jménem *Defender*. Teď se máte možnost na vlastní oči přesvědčit, zda-li její pokračování, *V-2000*, je stejně taková bomba. Ve Full Flight režimu má jeden z vůbec nejdokonalejších ovládacích systémů, který vám má napomoci v zadaném úkolu. Tím je zastavit postup vetřeleckého viru a likvidovat bezpočet mutantů, které tento virus vytváří. Vaše plavidlo je zobrazeno z vnějšího pohledu a k dispozici máte dva ovládací režimy - vznášedlový (Hovering) a pak normální letový (Full Flight). Druhý jmenovaný je technicky velice propracovaný, ale také značně náročný na ovládání, neboť vaše loď se začne skutečně chovat jako nějaké letadlo. Není to tedy žádná hračka a začínajícím pilotům nezbývá než popřát hodně štěstí.

■ Ovládání

- ←/→ **doleva/doprava**
- ⊡ **dopředu**
- ◎ **dozadu**
- ⊗ **palba**
- ↓/↑ **pohyb hlavněmi**

■ Další rysy

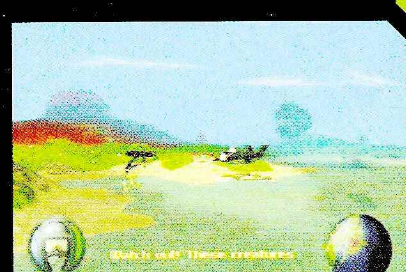
V konečné verzi hry budete muset zachránit jistý počet lidských nešťastníků nebo alespoň nějaké lidi někam převézt.

■ Další informace

Chcete se dozvědět více? Pak se podívejte do PSM 8, kde se dozvíte podrobnosti a můžete se podívat i na nějaké obrázky, které doplňují náš verdikt 7/10 a komentář „nedoporučujeme pro nezkušené hráče."







**Věnujte tomuhle trochu svého času, pohrajte si s ovládáním a uvidíte, že si hru zamilujete.**

# S.C.A.R.S.

■ DISTRIBUTOR: Ubi Soft
■ STYL: závodní
■ PROGRAM: hratelné demo

Jste-li už unaveni téměř dokonalým realismem takového *Colin McRae Rally* nebo *Gran Turisma*, pak tato hra je vám jak šitá na tělo. V plné verzi spolu mohou soutěžit až čtyři hráči, a to na devíti velice od sebe odlišných okruzích, přičemž jejich škála sahá od podmořské překážkové trati až po šílený trysk naskrz pouští. Velice důležitou roli zde hrají rozdíly mezi jednotlivými auty - takový Mammoth je sice pomalý, zato velmi stabilní, kdežto například Rhino je dost rychlý, ale nesedí příliš dobře na silnici. Součástí hry jsou velice šikovné power-upy - například střely, štíty a jiné druhy zbraní.

■ Ovládání

| | |
|---|---|
| ←,→ | volant |
| ⊗ | plyn |
| ▣ | brzda |
| R1 | střelba |
| R2 | změna zbraně |
| △ | změna pohledu |
| ◎ | světla |

■ Další rysy
Verze této hry nabízená v obchodech obsahuje šest různých postav a tři herní režimy. Dokonce si můžete vytvořit i vlastní závod.



S prázdnou tratí před sebou máte ideální příležitost zvýšit si náskok.

■ Další informace
*S.C.A.R.S.* získaly v naší recenzi v PSM 6 hodnocení 8/10.



V tomto typu her bylo zvykem jezdit v roli žáby, žraloka nebo jelena. Zde bohužel tento zvěřinec chybí.






# Síň slávy Yaroze

## Between The Eyes

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)
■ STYL:
■ PROGRAM:

Vaším úkolem je pro... vznášedle řadou šíle... tunelů co nejrychleji vystříhat kontaktu s okraji, což je dost obtížné, ale jakmile si zvyknete, je to docela zábava. Nejlepší jsou ovšem ty barvičky.

■ Ovládání
D-Pad pohyb vzášedlem



## Blitter Boy

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)
■ STYL: ...kádová střílečka
■ PROGRAM: plná hra

závodní (snowboar...
■ PROGRAM: hratelné dem...

Když firma Sony svěřila svůj vysok... horský hit nové firmě 989 Studios mnozí si nebyli jisti, zda příznivci prudkých svahů nebudou zklamáni

...děti. A s nimi ...teleportovému ... na cestě je nutné oddělat nějakého toho ducha.

■ Ovládání

| | |
|---|---|
| D-Pad | pohyb |
| ⊗ | střelba vpřed |
| ◎ | skok |
| ▣ | běh |



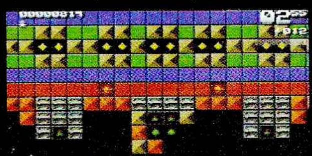
## Bouncer 2

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)
■ STYL: arkáda
■ PROGRAM: plná hra

Nechť vaši malí človíčkové skáčou výš a výš, tak vysoko, jak jen to je možné. Tato hra je pocta slavnému *Arkanoidu*.

■ Ovládání

| | |
|---|---|
| ←,→ | pohyb do stran |
| △ | vypuštění skákající figurky |
| ⊗ | přepnutí pozice |



## Clone

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)
■ STYL: klon *Doomu*
■ PROGRAM: plná hra

Dalo se čekat, že na Yaroze vznikne nějaká ta pocta *Doomu*. A tady máme výsledek. Musíte pobíhat po úzkých chodbách strašidelného labyrintu a oddělávat poloprůhledné kostry.

■ Ovládání

| | |
|---|---|
| D-Pad | pohyb |
| ⊗ | palba |
| ◎ | mapa |



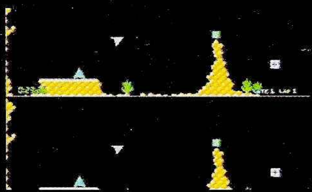
## Gravitation

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)
■ STYL: klon *Thrustu*
■ PROGRAM: plná hra

Klasický *Thrust*, jenomže pro dva hráče. A jaké to je? Skvělé!

■ Ovládání

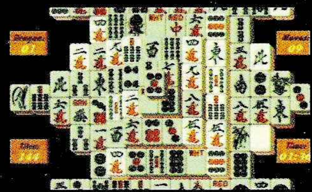
| | |
|---|---|
| ←,→ | otočení |
| ⊗ | dopředu |
| ◎ | palba |



## Mah Jongg

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)
■ STYL: orientální puzzle
■ PROGRAM: plná hra

Základní myšlenkou této hry je vyčistit co nejrychleji daný prostor, a to tak, že budete klikat na ty kostky, co jsou na vrchu nebo na okraji hrací plochy. Podrobnosti o ovládání se dozvíte, stisknete-li a podržíte tlačítko Select na titulní obrazovce.



## Haunted Maze

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)
■ STYL: 3D duchařina
■ PROGRAM: plná hra

Představte si takového *Pac-Mana*, kde místo duchů budou zombie, a budete mít dokonalý obrázek, o co v této hře běží. Při běhání používejte D-Pad.

■ Ovládání

| | |
|---|---|
| **D-Pad** | pohyb |



## Pushy 2

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)
■ STYL: logická
■ PROGRAM: plná hra

Kuličku používejte ke strkání krabiček - ty pak zmizí a umožní vám tak postoupit do další úrovně.

■ Ovládání

| | |
|---|---|
| **D-Pad** | pohyb |



## Psychon

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)
■ STYL: střílečka
■ PROGRAM: plná hra

Toto je takový futuristický *Gauntlet*.

■ Ovládání

| | |
|---|---|
| **D-Pad** | pohyb |
| ⊗ | střelba |



## Hover Car Racing

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)
■ STYL: závodní miniatura
■ PROGRAM: plná hra

Něco na způsob *Micro Machines*.

■ Ovládání

| | |
|---|---|
| **D-Pad** | pohyb |
| ⊗ | plyn |
| L2 | aktivace zbraně |



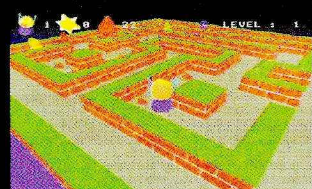
## Coneman

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)
■ STYL: klon *Pac-Mana*
■ PROGRAM: plná hra

Zde běháte v trojrozměrném bludišti, vyhýbáte se duchům a polykáte pilulky. *Pac* se vrátil zpět na scénu.

■ Ovládání

| | |
|---|---|
| **D-Pad** | pohyb |
| ⊗ | kamera nahoru |
| ◬ | kamera dolů |
| ⊡ | přechod kamerou nad Conemana |
| ◎ | přechod kamerou za Conemana |
| L1 | pohled zblízka |
| R1 | pohled z dálky |



## Rocks 'n' Gems

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)
■ STYL: taktická arkáda
■ PROGRAM: plná hra

Zde máte sbírat diamanty, přičemž musíte dávat pozor a nenechat se zavalit balvany. A stejně jako ve starém známém *Boulderdash* jde i zde především o čas. Podaří-li se vám vše stihnout v daném čase, postupujete do další úrovně. To, co začíná jako jednoduchá zábava, se stává velice obtížnou cestou za vítězstvím. Možná vůbec nejobtížnější (a nejlepší) hra ze všech na Yaroze.

■ Ovládání

| | |
|---|---|
| **D-Pad** | pohyb |



## Terra Incognita

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)
■ STYL: RPG
■ PROGRAM: plná hra

V tomto záhadném japonském erpégéčku budete sbírat a házet krabičky, skákat do vzduchu, máchat kolem sebe mečem a hledat správnou cestu.

■ Ovládání

| | |
|---|---|
| **D-Pad** | pohyb |
| ◎ | interakce |



## Total Soccer

■ DISTRIBUTOR: není k prodeji (Yaroze)
■ STYL: fotbal
■ PROGRAM: plná hra

Skvělý příbuzný hry *Sensible Soccer*, jenom jména hráčů jsou jiná.

■ Ovládání

| | |
|---|---|
| **D-Pad** | pohyb |
| ⊗ | přihrávka, střelba |
| ◬ | taktika náhradníci |
| ◎ | replay |



## A Bug's Life

■ DISTRIBUTOR: SCEE
■ STYL: 3D adventura
■ PROGRAM: video

Zde vám nabízíme příležitost se na vlastní oči přesvědčit, jak dobrá bude tato plošinovka (podle Disneyho filmu) pro mladé věkem i duchem. V roli Filka zde musíte sbírat nejrůznější věci a především prolézat mraveniště, aniž by vás sežrali mravenci, mouchy nebo jiné potvory.

## Metal Gear

■ DISTRIBUTOR: Konami
■ STYL: 3D akce/stealth
■ PROGRAM: video

Této parády od Konami se prostě nemůžeme nabažit, a tak vám nabízíme ještě jednu možnost podívat se, jak skvělé to celé je. Tady je video segment se Solidem Snakem v akci. Uhodne někdo tu básnickou výpůjčku na konci videosekvence? Podaří-li se vám to, tak si to nechte pro sebe.

# Dopisy

# feedback

**STEJNĚ JAKO UMĚLECKÁ VÝSTAVA V BENÁTKÁCH KONÁ SE I NAŠE RUBRIKA DOPISŮ NA STŘÍDAČKU, JEDNOU ANO JEDNOU NE.**

## * NEJDŘÍVE PÁR NEODKLADNÝCH ZÁLEŽITOSTÍ:

1) Děkujeme všem, kteří nám zasílají své recenze na oblíbené hry (mezi jinými Petr Maláč a David Duffek, který si kuriózně vybral hru *Iznogoud*). Vše se zájmem pročítáme a zatím se nám to moc líbí.
2) Omlouváme se za nedopatření, které vzniklo při sazbě cheatů na *Duke Nukem: Time to Kill* (PSM 10). Chcete-li, aby vám fungovaly, zadávejte všude, kde je Start, L1. Výjimka je pouze první cheat, kde zůstávají dva poslední Starty.
3) Množí se případy, kdy nám zasíláte ofrankované obálky a žádáte nás o písemnou odpověď. Věřte, že nejde ani tak o peníze za poštovné, jako o časovou náročnost. Bohužel, není to v žádném případě v našich silách, tak prosím šetřete své známky a obálky.
Farid D. Starman

## * SONIC-PSX HRADEC KRÁLOVÉ

a) Nebude nějaký turnaj v *RE2*?
b) Slyšel jsem o emulátoru na PC ke hrám na PSX. Co o tom víte? Není to trestné?
c) Bojím se, aby Dreamcast od Segy nebyl lepší a úspěšnější než Sony PSX. Co myslíte?

a) Nejspíš ne. Jednak už jsme minuli vrchol zájmu o tuto hru a jednak si turnaj v takové hře lze celkem těžko představit. Ale budeme-li mít příležitost, určitě budeme spolupracovat na budoucích turnajích budoucích her.
b) Objevila se spousta emulátorů. Obecně platí, že pokud chcete, aby hra na PC chodila dobře, potřebujete pekelně rychlý stroj. Ale proč si vlastně nekoupit PlayStation, který je v současné době doslova za babku? Co se týče legálnosti emulátorů obecně, je to vždy velmi sporné. V současné době probíhá soudní řízení s firmou Connectix, žalobu podala firma Sony a nevypadá to pro ni dobře.
c) Dreamcast je samozřejmě lepší stroj než Sony PlayStation (z technického hlediska), vždyť má náskok nejméně pěti let vývoje. Když ovšem přijde na výběr her, jejich kvalitu a rozmanitost, tak věci už tak jasné nejsou. Při současné padesáti milionové bázi uživatelů PlayStation by trvalo ještě hodně dlouho, než by mohl být Dreamcast skutečně úspěšnější. A navíc, máme přeci v záloze ještě PlayStation 2 (viz. Loading tohoto čísla), nebo ne?

*Poznámka: pisatel tohoto dopisu, na to, že se zdá býti odpůrcem Segy, má celkem zábavnou přezdívku...*

## * TOMÁŠ ŽIELINSKÝ, MEZIBOŘÍ

Bude nebo je k mání lední hokej, ve kterém by se objevily české extraligové týmy na PlayStationu?

Bohužel nikoli a vyhlídky jsou navíc velmi chmurné. O český hokej a české hokejisty je nepochybně ve světě velký zájem, ale ne o českou ligu. Jediná představitelná možnost je, že by někdo udělal českou hokejovou hru. Pak by se dala spíše očekávat na PC, nebo že by to někdo z našich čtenářů zkusil na Yaroze?

## * JAKUB ALIAS LEON

Chtěl bych se zeptat, jestli do PSM dáte někdy cheaty na starší hry. Zatím dáváte návody a cheaty jen na nové.

Rámeček „cheatová klasika" jsme jednu dobu provozovali. Po dopisech tohoto typu opět o něm (někdy od léta) uvažujeme. Mějte strpení.

## * KPT. IZOV

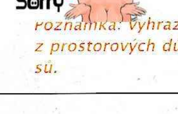
Nechápu, proč nechcete prodávat časopis i bez CD. V dopisech v čísle 9 píšete, že PSM má exkluzívní práva na CD. Musíte si ovšem uvědomit i těchto několik aspektů:
a) Když náhodou mám peníze, tak si koupím nějakou super hru. Myslíte si, že člověk si raději koupí hru nebo 8 čísel vašeho magazínu?
b) Příklad ze života (který jsem si vymyslel). Přijdu do obchodu, abych si koupil mýdlo. Hledám, najdu, ovšem toto mýdlo se prodává pouze s houbou na mytí. Ale já houbu nepotřebuji, já potřebuji mýdlo!!! A nechci platit za houbu, kterou nepoužiji, protože se pouze sprchuji a mýdlo o sebe otírám, aniž bych potřeboval houbu!!!
c) Doma PlayStation nemám. To je důvod proč chci, aby se tento časopis prodával i bez CD.
d) Zřejmě musíte toto CD k časopisu dávat kvůli tomu, že jste vázáni na centrálu PSM. Ale proč?????? Copak jste otroci Future Publishing, že nemůžete projevit svůj vlastní názor pro své vlastní čtenáře? Pokud jste odpověděli ano, pak vás nechápu.

a) Osobně jsem zcela vážně přesvědčen o tom, že 8 čísel našeho magazínu s 8 cédéčky (cca 80 demo her) není o nic horší volba, než jedna plná (třeba i naprosto skvělá) hra.
b) Zábavný příklad, fantazii se meze nekladou.
c) Přiznáváme se, Oficiální PlayStation Magazín je, i když to možná někomu tak nepřipadá, časopis určený výhradně majitelům PlayStation.
d) Je to přesně naopak. Upsali jsme svou duši nakladatelství Future Publishing z toho důvodu, že jsme strašně moc chtěli mít časopis s CD. Do tohoto svazku jsme vstoupili dobrovolně, s vědomím všech podmínek. Jsme přesvědčeni o tom, že to bylo moudré rozhodnutí a že většina našich čtenářů tento názor s námi sdílí.

## * RADIM KLEIN, OSTRAVA-SVINOV

a) Napadlo mě, jestli byste nemohli blíže popsat černý PlayStation, alespoň na jednu stránku...
b) Potom bych se vás chtěl zeptat, jak dostat skvělé skladby z her tak, abych je mohl poslouchat například na hi-fi věži. Vím, že řešením je černý PlayStation, ale mělo by to jít nějak jinak. Bude to samozřejmě finančně náročné, ale až ty prachy budu mít...
c) Dnes jsem šel do obchodu s potravinami a co nevidím, už i tam se prodává váš magazín...
d) Zajímají mě všechny hry, které se točí kolem skvělé hudby (nejvíc se mi líbí house), budou ještě nějaké?
e) V PSM 10 jsem si přečetl, že dokonalý fotbal *Actua Soccer 3* má jen slabých 6/10. Vždyť v PSM 8 jste ho tak chválili...

a) Přání se stalo skutkem v tomto čísle, dokonce na 4 stranách.
b) Pokud to jsou audio tracky, není problém. V ostatních případech lze propojit PlayStation s hi-fi věží, ale to není to pravé ořechové. Máte-li nadupané PC, lze ve vysoké kvalitě samplovat audio stopu a poté případně vypálit na CD, což je zase dost komplikované. Jste-li připraven na nějakou tu finanční zátěž, je asi nejčistší řešení Yaroze, navíc získáte velmi hodnotné zařízení, které umí spoustu dalších věcí.
c) Je to dobře nebo špatně?
d) Hudební speciály jako *Fluid* nebo *Music* nejsou nějaké bestsellery, ale nelze vyloučit, že tento trend se rozvine. Prozatím lze doporučit *Rollcage*, kde je naprosto skvělá hudba od Fatboye Slima.
e) PrePlay vyjadřuje názor na to, jak slibně hra v polodokončené verzi působí. V PlayTestu se dočtete, jak dobrá dokončená hra skutečně je. Někdy se [illegible]y v těchto dvou připa[illegible] shodě. To je, myslím, [illegible]




*[illegible] Vyhrazujeme si právo krátit z prostorových důvodů text dopisů.*

# PŘÍŠTÍ MĚSÍC V PSM 13

EXKLUZIVNÍ RECENZ




# DRIVER

**VOLEJTE POLICII! PSM VÁM PŘINÁŠÍ EXKLUZIVNÍ RECENZI NA NEJŽHAVĚJŠÍ AUTOMOBILOVOU HONIČKU SOUČASNOSTI**



## FINAL FANTASY VIII

**NEJVYTOUŽENĚJŠÍ HRA ROKU 1999 JE UŽ K DOSTÁNÍ A MY JI ANALYZUJEME PRO VÁS!**

## QUAKE 2

**NOVÉ SCREENSHOTY, NOVÉ LEVELY! NEJPOPULÁRNĚJŠÍ AKCE NA SVĚTĚ SE VÁM PŘEDSTAVUJE V PLNÉ NÁDHEŘE!**

## GTA LONDON

**BUDE POKRAČOVÁNÍ *GRAND THEFT AUTO* JEŠTĚ ÚCHYLNĚJŠÍ?**

**V PRODEJI OD 15. DUBNA**

## NA CD 11 EXKLUZIVNÍCH DEM!



- *SOUL REAVER* - HRATELNÉ
- *A BUG'S LIFE* - HRATELNÁ
- *ALL STAR TENNIS '99* - HRATELNÁ
- *ROLLCAGE* - HRATELNÁ
- *MUSIC* (BONUS DATA) - AUDIO
- *WARZONE 2100* - HRATELNÁ
- *VIVA FOOTBALL* - HRATELNÁ
- *DRIVER* - VIDEOKLIP
- *SUPER BUB* - PLNÁ HRA
- *GEX 3* - VIDEOKLIP
- *SOUL REAVER* - VIDEOKLIP







RH
ALICE
THE RABBIT
BLOODY ROAR II
dívka
tohoto
čísla
SCANNED
BY TOMÁŠ
SALVA
OPSM
12